MEDIEVIL > MOTO GP > MIDNIGHT CLUB 3 > EYE TOY KINETIC

MEGACONSOLAS

El Corte Inglés

Nº 33 · Septiembre 2005 · www.elcorteingles.es

LOS MEJORES JUEGOS EN TODAS LAS CONSOLAS

FAHRENHEIT
AVENTURA PSICOLÓGICA

BLACK HAWK DERRIBADO
TRAS LA LÍNEA ENEMIGA

KILLER 7
MÚLTIPLE PERSONALIDAD

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE 2
SE REABRE EL HORROR



TOTAL OVERDOSE
TREPIDANTE ACCIÓN CON SABOR A TEQUILA

PSP VUELO GALÁCTICO

SEPTIEMBRE 2005



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé
Diseño y Maquetación:
Raúl Blázquez
Colaboradores:
Chema Antón, David Sanz, Galibo, Hal
Daniel Blázquez (maquetación)

Producción:
Jacobo Rufete, José Ángel Bermejo
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Blázquez Bros
Imprime:
Avenida Gráfica
Depósito Legal:
M-43083-2002

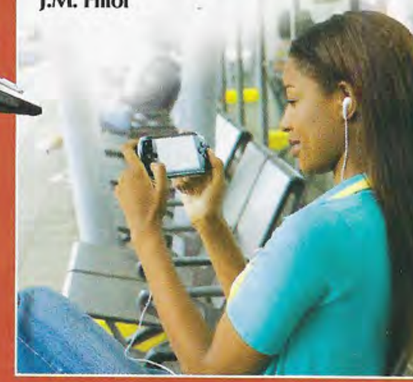


Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.

Índice ...
... POR JUEGOS

La llave virtual

Ya la tenemos entre nosotros. PSP, el tan cacareado sistema portátil creado por Sony, por fin ha llegado. Dicen que para liberar el entretenimiento. A la vista de las funciones que posee no le falta razón a ese eslógan. ¿O acaso la posibilidad de jugar a videojuegos, ver películas o escuchar música en MP3 en un solo dispositivo, cuándo y dónde quieras, no lo avala? ¿O jugar una partida multijugador única con hasta 16 PSP conectadas? ¿O intercambiar datos a toda velocidad con un PC, gracias a su conexión USB?.. Amigos, estamos ante una nueva revolución portátil, un giro de tuerca más en este año, iniciado por la pantalla táctil de Nintendo DS con todas sus capacidades interactivas. Pero es que ahora tenemos en PSP lo que hasta hace nada era un sueño, un dispositivo multimedia capaz de reproducir el entretenimiento más demandado en la actualidad sin merma en la calidad de su presentación y disfrute. No es de extrañar que en estos días estemos presenciando su lanzamiento apabullados por la fuerza con que llega. Si desde hace unos meses el éxito en Japón y USA servía como indicio, la cantidad de títulos que se han puesto ya a la venta junto con PSP demuestran a las claras que estar presentes en PSP es una garantía. Y no sólo en el sector de los videojuegos. En la industria del cine, las compañías más importantes ya se han puesto las pilas para editar en UMD algunos de los filmes más recientes y se plantean en el futuro que el estreno de próximas películas en DVD se haga al unísono con el soporte de PSP. Y esto no acaba más que empezar, ya que la capacidad tecnológica de la máquina está preparada para afrontar retos aún más ambiciosos en el ámbito inalámbrico e internet. Vamos, que jugones y no jugones se lo van a pasar en grande con el nuevo "juguetito".
La PSP ya vuela muy alto.
J.M. Fillol



PSP, REVOLUCIÓN MULTIMEDIA

Videojuegos, películas, música, fotografía... todo ahora en un único sistema portátil de entretenimiento



Lleva años liderando el mercado de las consolas domésticas y ahora Sony da el salto al terreno portátil con un nuevo sistema portátil, PlayStation Portable (PSP), que aglutina funciones multimedia para colmar al usuario más exigente. En Japón y Estados Unidos ya la tienen desde hace meses y desde el 1 de septiembre la podemos disfrutar en Europa. Pensada para llevarnos el entretenimiento a cualquier parte, el concepto multimedia de PSP se traduce en la variedad de prestaciones que ofrece, desde jugar a videojuegos en tres dimensiones, ver películas con calidad DVD, escuchar música en formato MP3, reproducir vídeos MP4, visionar fotografías digitales y gestionar información almacenada en la Memory Stick. De diseño elegante, ergonómico y ligero, de PSP impresiona sobre todo el tamaño de su Pantalla panorámica LCD (1) de 4,3 pulgadas y formato 16:9, con una altísima definición para disfrutar de los gráficos de tus videojuegos favoritos o de las escenas más espectaculares de películas. Además cuenta hasta con cuatro niveles de iluminación, para contemplarla en variedad de situaciones. Respecto al sonido, el sistema tiene dos estupendos altavoces estéreo, aunque los auriculares de serie (¡con mando a distancia incluido!) porporcionan una calidad de audio digital aún superior. Como consola de videojuegos, PSP está absolutamente preparada para que gocemos de una expriencia de juego total, gracias a doble opción que tenemos de Control (2). Por un lado está la cruceta analógia típica, y justo debajo de ella tenemos un mini-stick analógico. En ambos casos la fiabilidad es absoluta para controlar cualquier función de la consola. En cuanto a los Botones de Acción (3) están dispuestos de forma similar que los mandos de otras consolas de Sony (PSOne, PS2), aunque sólo dispone de dos gatillos laterales (L1 y R1). Todo ajustado a una ergonomía ideal para jugar. Y para jugar o aprovechar cualquiera de las funciones de la consola, contamos con un sencillo menú en pantalla, que además ofrece distintas posibilidades de configuración del sistema (nombre, horario...). Otros botones en la parte inferior de la consola (4), nos permitirán salir al navegador principal de PSP, ajustar el volumen o la luminosidad de la pantalla. Importantísima es la prestación inalámbrica. Hasta 16 PSP se pueden conectar en una única partida multijugador mediante WI-FI dentro de un radio de 25 metros; además de poder transferir también sin cables, de una consola a otra, una parte de un juego. Y ojo que las transferencias no se quedan ahí ni mucho menos, pues PSP tiene puerto de conexión USB 2.0 (5) para conectarnos con un PC e intercambiar datos a toda velocidad, como vídeos y canciones en MP3, así como un puerto infrarrojos. En fin un sistema rebosante de posibilidades al que ya se le ha denominado el "walkman del siglo XXI".



Disco UMD

Para recoger los contenidos, Sony ha creado un nuevo formato. Se trata de un disco óptico denominado Universal Media Disc (UMD), válido tanto para contener videojuegos así como películas y videoclips musicales. Este soporte se introduce en una bandeja de entrada en la parte trasera del dispositivo y puede almacenar hasta 1,8 GB de información digital, es decir el triple de un CD-ROM. Otras potencialidades son transferir datos a alta velocidad y poseer un ID individual para PSP.

Memory Stick Duo



La memory Stick Duo es una tarjeta de memoria que se aloja en la parte trasera de PSP. Permite guardar partidas, descargar películas y actualizar el sistema operativo de PSP, además de otras descargas vía USB. Existen dos versiones: Memory Stick Duo de 128 MB (capaz de almacenar hasta 130 minutos de música en MP3) y Memory Stick Pro Duo (256 MB).

Películas y Juegos

Películas editadas en UMD

Dos policías rebeldes/ Los ángeles de Charlie/ Los cazafantasmas/ Hellboy/El hombre sin sombra /Spider-Man 2/Hitch / Desperado/The Punisher /Resident Evil: Apocalipsis/ S.W.A.T/El único/You Got Served/xXx /xXx: Estado de emergencia/Destino Caballero/ Steamboy /El sueño de mi vida/ Anacondas/

Próximos lanzamientos: El mexicano / Final Fantasy VII / La casa de las dagas voladoras

Juegos editados en UMD

Midnight Club 3/ Formula1 Grand Prix /Spider-Man 2 / Colin McRae 2005 Plus/ToCA Race Driver 2/Metal Gear Ac!d/Medievil Resurrection / Ridge Racer/Everybody's Golf /WRC/Ape Academy / WipEout Pure/Fire Up /NBA Street Shodown/NFS Underground Rivals/ Lumines/Untold Legends/ World Tour Soccer/ Virtua Tennis



En octubre: PES 5 vs. FIFA 2006
EL PARTIDO DEL AÑO

Son las dos escuadras más poderosas del panorama consolero en materia balompédica. Los clásicos «Pro Evolution Soccer» y «FIFA» ya velan armas para enfrentarse el próximo octubre y conquistar al público con sus últimas novedades. Un partido entre titanes, cada año más reñido. «FIFA 2006» (multiplataformas) jugará como siempre con las bazas de sus licencias (equipos, indumentarias, estadios...). Pero su mayor apuesta será la de achicar espacio a la competencia en el realismo. Así, la física del balón ha ganado muchos enteros y los movimientos de equipo suponen un salto gigante respecto a anteriores ediciones, ahora mucho más auténticos. Además el modo Manager sigue siendo completísimo. Por su parte, «Pro Evolution Soccer 5» (PS2 y Xbox) ha potenciado el aspecto gráfico y pulido aún más su aclamado control, para ofrecer mayor realismo y jugabilidad. Los movimientos de los jugadores, las disputas del balón, los disparos... son como si lo vivieras dentro del campo. En suma dos juegazos que conducen a la eterna pregunta ¿quién ganará el partido? Los jugones, seguro..



Ahora en DS
ADVANCE WARS DUAL STRIKE

La tercera entrega de Advanced Wars, uno de los títulos más valorados en GBA, está a punto de lanzarse para la nueva Nintendo DS. Tendremos entonces la oportunidad de dirigir nuestras tropas contra el ejército de Black Hole. El gran aliciente será luchar, por primera vez en la serie, en un doble campo de batalla ampliado sobre las dos pantallas de DS, desplegando ejércitos y dando órdenes a golpe de puntero, lo que permitirá una rápida e intuitiva inmersión en este juego de estrategia por turnos. Nuestros comandantes tendrán debilidades y fortalezas, y con la experiencia en el frente podremos mejorar sus habilidades. Y ojo con las condiciones atmosféricas, determinantes en algunas batallas. Además de nuevos modos de juego, podremos pintar nuestros propios mapas con el stylus y jugar en multijugador con hasta ocho participantes, solo o en equipos, con un único cartucho.

Breves

Shin Chan en GBA
El famoso personaje animado de televisón concurrirá a partir de noviembre en la GBA de la mano de Atari y con el título «Shin Chan:Aventuras en Cineland». El juego se basa en la segunda película de la serie y se desarrolla en forma de aventura en la que habrá de salvar obstáculos, saltar y luchar contra enemigos.

L.A. Rush
La conocida saga de conducción de Midway, «L.A. Rush», ha pasado por el taller para circular por la pista consolera en breve. La ciudad de Los Angeles será el escenario donde se podrán realizar carreras y misiones arriesgadas, con más de cincuenta coches a disposición. La libertad de movimientos y el control absolutamente arcade son otros grandes atractivos.

Edición única para Xbox 360
El esperado título para Xbox 360, «Perfect Dark Zero», contará con una Edición Limitada para Coleccionista. En ella se incluirán dos discos: uno con el juego de acción y espionaje futurista protagonizado por Joanna Dark; el otro con contenido Bonus, como el making of sobre los secretos de creación del juego en los estudios Rare, dibujos y texturas del juego, y el primer capítulo de la novela «Perfect Dark: Initial Vector»

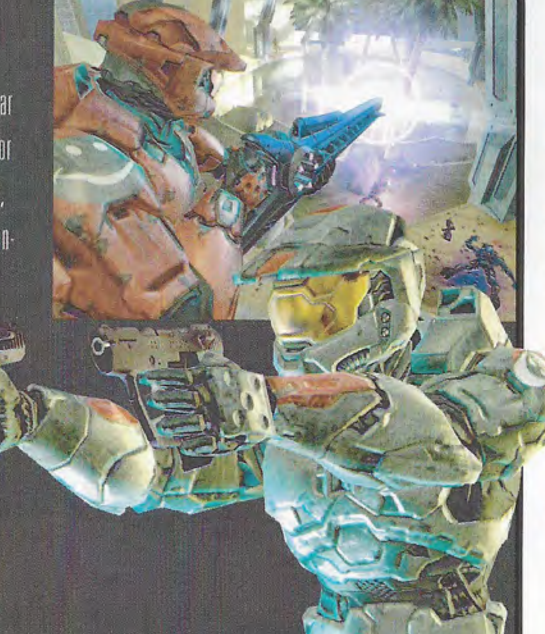
TOP TEN VENTAS
El Corte Inglés

1. F1 Grand Prix — PSP
2. Medievil — PSP
3. Ridge Racer — PSP
4. Virtua Tennis — PSP
5. Metal Gear Acid — PSP
6. Untold Legends — PSP
7. World Tour Soccer — PSP
8. Midnight Club 3 — PSP
9. Pro Evolution Soccer 4 — PS2
10. Madagascar — GBA



Pack de mapas multijugador
HALO 2 SE REPOTENCIA

Los usuarios del juego estrella de Xbox tienen ahora la oportunidad de aumentar sus emociones junto al Jefe Maestro, gracias a la edición del Pack Multijugador para «Halo 2». Se trata del primer pack de expansión para un juego de consola, con nueve nuevos mapas multijugador muy innovadores e intensos que incrementan las horas de frenéticos combates. Entre otros atractivos, el Pack de Mapas incluye una función de actualización automática para mejorar la experiencia multijugador y ajustes en las armas. Además, contiene extras como una película de animación que relata acontecimientos inéditos en la misión de Old Bombasa, y un documental entre bastidores de Bungie Studios, desarrollador del juego.



NINTENDOGS

Guau, guau y reguau. Sabemos que es un arranque poco mordedor, pero sólo una bienvenida así puede merecer un juego que lleva medio millón de copias despachadas en Japón, que ya ha recolectado varias matrículas de honor en la crítica especializada (entre ellas, la estricta «Famitsu») y que supone uno de los acelerones de calidad de la DS. Y es que este «Nintendogs» o, como se le llegó a conocer, «Puppy Times», no es ni más ni menos que un simulador perruno asombrosamente completo y con gráficos casi perfectos. Nada que ver con aquel chato «Dog's Life». Aquí la cosa consiste en cuidar, jugar y mimar a tu cachorrito, a elegir entre los dieciocho disponibles en su versión europea (tres más que la japo). Antes que nada, hay que aclarar que no los tendremos todos en la misma perrera, sino que el corpus está dividido en tres cartucho: labrador, chihuahua y teckler, así que quien quiera todo el pack deberá rascarse el bolsillo. Eso, o intercambiarlos con otro propietario en el "modo ladrido" al ladito reseñado. En total, puedes cuidar a tres perros a la vez y cinco más en el Hotel Canino, aunque tanta multiplicidad puede desatar tus nervios. ¿Por qué? Porque las ricuras tienen su miga, sobre todo al sacarles a pasear, cuando ladran al vecino o hacen sus necesidades. Por suerte, el sistema de reconocimiento de voz hace que órdenes como "sit" o "ladra" o su nombre propio sean recibidas por el can obedientemente y con una bombilla en la testa. Y, si no, a jugar con el frisbi se ha dicho. ¿Quién dijo lo de la vida perra?















Chucho, trae la pelotita

Por supuesto, el lapicerito táctil será básico a la hora de interactuar con los bichos. Si tocamos la pantallita, llamamos su atención, y si le frotamos el lomo, aparte de dejarle como los chorros del oro, dará ladriditos de cariño ante su atento amo. Además, dispondremos de un enorme catálogo de gadgets para engatusar y agasajar a nuestras mascotas: pelotas, globos, cuerdas mordisqueadoras, discos voladores, combas y hasta pajaritas y gorros napoleónicos para echar unas risas. Total, como no nos puede echar una dentellada ni una meadita en la pantorrilla...

Di Guau

Para que los paseos caninos sean más productivos, nada mejor que grabar un mensaje de voz, activar el Modo Ladrido, cerrar la DS y a la rúe. Si pasas a menos de 30 metros de otro «Nintendogs», las consolas se activarán a grito pelado, con la consiguiente alarma pública que puede ocasionar en la ciudadanía poco jugona. Entonces, podrás intercambiar objetos, razas y datos del usuario amigo. Canela fina Wi-Fi, en fin. De todas formas, es un reconocimiento más limpio que el que suelen hacerse los perritos vía inferior, ya sabes.

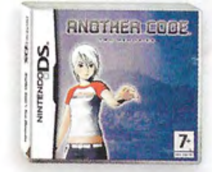
Compañía: Nintendo Género: Simulador canino Cibercontacto: www.nintendogs.com
Lanzamiento: Octubre Plataforma: Nintendo DS +3 años

NINTENDO DS

7+
www.pegi.info







UNA INCREÍBLE AVENTURA BAJO DOS VISIONES DISTINTAS.

· Explora, investiga y resuelve los diferentes puzzles que aparecen en tu camino, utilizando el puntero y el micrófono según el tipo de reto al que te enfrentes.

· Descubre una nueva aventura a través de los ojos de nuestra protagonista en la pantalla superior y en la inferior, síguela con una cámara aérea, a través de un espectacular mundo en 3D.



3D



¡A TOCAR!

FAHRENHEIT

¿Qué harías con un cuchillo sangriento en una mano y un fiambre desconocido en la otra? Pues imaginar que estás en una de Tarantino y decidir con rapidez y, sobre todo, libertad. Bienvenido a la revolución de las aventuras gráficas en las malas calles.



A fueras de Nueva York. Una noche cualquiera. No sabes qué hora es. Una cafetería carcomida por el tedio y las porciones de tarta de lima que flotan en un tiovivo idiota. Un vapor a sangre se acerca a tu lado sin saber por qué. Te asomas a la ventana del excusado, abres, y te encuentras no a una chica precisamente sino a un cadáver calentito. Y tú, con un cuchillo chorreando y humeante. ¿Cómo lo ves? Pues más crudo que un filete de búfalo al estilo Dakota del Norte y más caliente que algunas cárceles piratas de «GTA». Por suerte, eres un chico listo y controlas. Y, por doble fortuna, ambas cualidades cotizan al alza en un juego que resucita el espíritu de los red books chilli peppers de "Elige tu propia aventura", embadurnándolo con unas gotas de David Lynch versión «Twin Peaks» (por algo la música la pone Angelo Badalamenti), un poco de "tole-tole" pantalla partía estilo «24», un dúo mixto de sabuesos a lo «Expediente X» y dos o tres cuajarones tarantinianos. Si a esto le unimos una ambientación suburbana perfecta (sombrerazo para los chicos de Quantic Dreams), una vuelta de tuerca a las adormecidas aventuras gráficas y una puesta en escena digna del mejor thriller de Jolibú, se explica que «Fahrenheit» sea una de las perlas del año y que recolecte galardones del calibre del "Juego más innovador" de la E3 2004.



Mil ojos y dos pantallas

Aparte del portentoso entramado gráfico, el detalle a flor de piel y las secuencias cinemáticas en plan John Woo, el clima del juego da un buen subidón cuando entra en lid la pantalla partida. En mitad de la trama, la acción de desdobla, con una mitad mostrando al pobre Lucas escapando o elucubrando y la otra, lo que sucede en el restaurante u otros lugares clave en ese mismo instante. Un vibrante recurso que añade más adrenalina al cotarro.

¡Qué fregado!

Ya sumergido en la historia, asumes el papel de Lucas Kane, ordinary people de todo a cien, poseído por una fuerza extraña y criminal que te lleva a asesinar a un desconocido en el lavabo de un restaurante, con la mala pata de que en la barra alterna su "cafeto" un poli. Ahí es donde arranca el intríngulis del juego: tomar tus propias decisiones y calibrar muy bien con quién hablas, qué baldosas pisas, qué pruebas recoges y qué restos limpias, ya que cada acción influye en el desarrollo de la aventura. Todo este tejido de relojería está perfectamente trenzado con un juego de cámaras y un suspense creciente que hace que las más de cuarenta escenas sean un mosaico de acto-consecuencia bastante inspirado. Hay que tener en cuenta que empezamos el fregado en la piel en tercera persona de Lucas pero, una vez descubierto el cadáver (porque hay actos impepinables e inevitables, claro), tomaremos el control de los agentes Valenti y Miles (uno u otro, según queramos, a golpe de botón) para resolver el caso a través de múltiples escenarios. Entonces es cuando entra en juego nuestra labia, para extraer de entre el medio centenar de personajes la información precisa, incluyendo los careos con la poli del bueno de Lucas, en plan plano-contraplano estilo «Resident Evil 4». Lástima que la cinemática y la ambición desmedida a veces ralenticen este muy estimable título, que te mantiene con la muerte en los talones y el cañón en la sien horas y horas.

Guía de juego

En un juego de las características de «Fahrenheit», casi es baladí la existencia de un cuaderno de bitácora o una guía de uso y disfrute. Eso sí, conviene tener en cuenta ciertas pistas. Ante todo, recordar que no se trata de "crear" nuestro propio argumento sino de buscarle las vueltas, las versiones y los finales a la trama ya marcada. Nos pongamos como nos pongamos, y aunque queramos darle un baño en ácido, la poli acabará encontrando el cadáver, por ejemplo. Luego, dependerá de nuestra pericia e intuición que no nos pesquen. Para ello, es fundamental saber comportarse ante la autoridad, y además rapidito, porque si no le damos una respuesta disponible en una barra de opciones en la parte superior de la pantalla, automáticamente se escogerá un icono con una frase que igual no acarrea las consecuencias deseadas. Hablando de iconitos, es básico interactuar con los objetos con que nos encontremos, gracias al stick derecho de exploración y manipulación. También nos toparemos con algunos trabajos y tareas que, para evitar estrés y tensiones, ejecutaremos pulsando L1 y R1 (PS2) alternativamente, como se señalará en el momento preciso del juego. ¿Y la acción pura y dura? Pues poca –la amenaza del beat era casi una obsesión para Quantic Dream–, pero haberlo "haylo". Incluso escenas de boxeo, deportes (basket y skate) y hasta guitarreo. Tranquilos: la cinemática nos quitará más quebraderos de cabeza extra. Que bastante tenemos con salvar el pellejo.

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■■■

Ficha Técnica

Compañía
Atari

Género
Aventura

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.atari.com/fahrenheit

Sin levantar sospechas

Por descontado, unos nervios de acero y una memoria de elefante son las claves de «Fahrenheit», sobre todo en los niveles donde Lucas anda suelto (y su hermanito, que también tiene miga). Para controlar nuestra integridad y credibilidad tendremos una barra de sospecha colocada en la esquina inferior derecha, y que nos dará pistas sobre si hemos metido la gamba con tal acción o si parecemos más inocentes que un boy scout de gala ante los ojos de la pasma. Aunque, ya se sabe, al final el fiambre se descubre y tendrás que pasar a la acción. Así que ojo a la Physical Action Reaction (PAR), flecha.

TEXTOS: CHEMA ANTÓN

BLACK HAWK DERRIBADO

Acción en primera persona en el hostil entorno de la Somalia más violenta de los últimos veinte años.

Hace dos años que apareció un juego para PC llamado «Delta Force: Black Hawk Down» desarrollado por Novalogic y basado en la intervención americana en la guerra de Somalia. El éxito de ventas del juego ha hecho que se traslade la versión de PC a las plataformas de Xbox y PS2. Pero en lugar de hacer un solo port, cada versión ha sido encargada a una compañía diferente, Climax para Xbox y Rebellion software para PS2.

Ya tenemos el resultado delante y tenemos que mostrarnos relativamente satisfechos ya que se ha trabajado sobre una base que tiene una cierta antigüedad y aún así se ha conseguido que cada versión aporte algo de novedoso a la batalla contra los señores de la guerra de Mogadiscio. Corre el año 1993 y la intervención de las Naciones Unidas es forzosa en el territorio de Somalia que ha sufrido el golpe de estado de Aidid y está viendo como la lucha entre los diferentes clanes se lleva la vida de cientos de miles de personas. La mecánica del juego nos sitúa en enormes mapas de poblados somalíes en los que tendremos que aniquilar a los malos, que sabremos que son malos porque nos disparan básicamente. El concepto del juego utiliza la modalidad de escuadrón en el que podremos dar órdenes a nuestros compañeros, otros tres. En la versión de PS2 serán muy simples. Por





Los señores de la guerra se enfrentan a las brigadas especiales.



Valoración

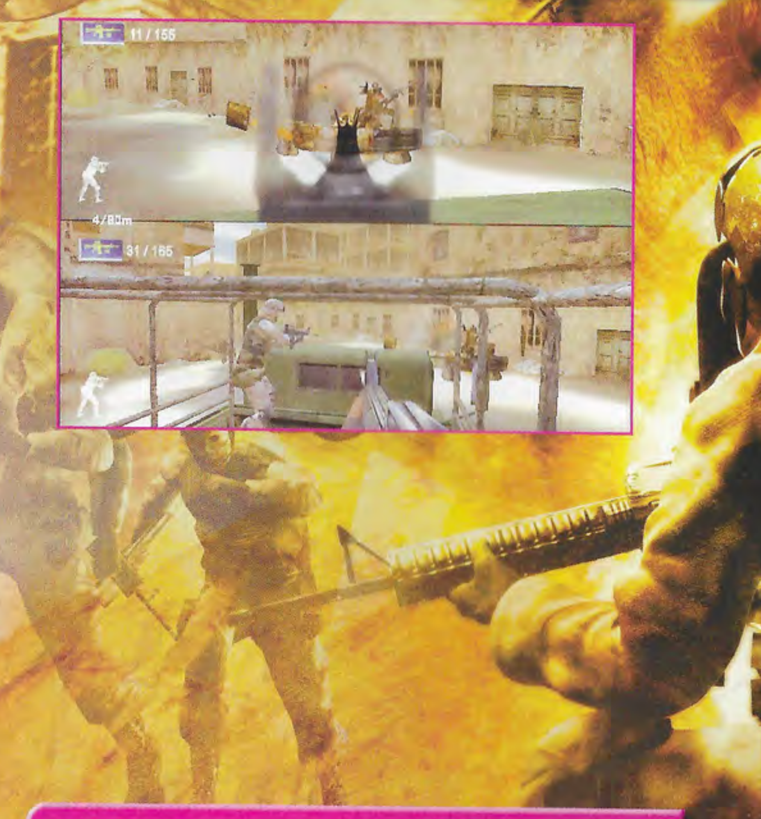
Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■■□□

¿Xbox o PS2?

▸ Las diferencias entre ambas versiones son notables sobre todo a nivel estético, pero si nos centramos en lo que se refiere a la jugabilidad, encontramos que la versión de Xbox tiene un argumento mucho más elaborado. Además de un modo cooperativo para cuatro jugadores a pantalla partida y el modo online permite hasta 50 jugadores, frente a los nada despreciables 32 de PS2 (si conseguimos conectarnos a alguna partida que permita esta cantidad de jugadores). La principal diferencia está, sin embargo, en la complejidad de la inteligencia artificial.




Las misiones realizadas en helicóptero son las más emocionantes.



Ficha Técnica

Compañía
Virgin Play
Género
Shooter
Lanzamiento
Septiembre
Dirigido a ...
+ 16 años
Cibercontacto
www.novalogic.com/games/DFBHD/

su parte, en la versión de Xbox podremos ser cualquiera de los cuatro personajes, si bien se recomienda ser un soldado de asalto clásico por el tipo de enfrentamientos. La elección del armamento será clave, pero de cuando en cuando tendremos misiones con vehículos que nos facilitarán las cosas al convertirnos en blancos casi invulnerables.

Variedad de modalidades

Además de la versión de un solo jugador en la que encarnaremos a uno de los cuatro personajes disponibles, «Delta Force: BHD» cuenta con un modo multijugador a pantalla partida que puede llegar a ser compartido por un total de hasta 4 jugadores en la misma pantalla. Por un lado encontramos el atractivo espíritu de cooperación que ha sido arrebatado por los modos cooperativos online, pero por el otro lado nos damos de bruces con unas pantallas demasiado diminutas para lo que necesitamos. El resto de modalidades nos llevan hasta el juego online que nos permitirá disfrutar de una frenética experiencia de juego masivo a través de: Combate a muerte, Búsqueda y Destrucción, Rey de la colina y Capturar la bandera, entre otros modos de juego existentes en el título.

Un control peculiar

Una de las dificultades que hemos encontrado en las dos versiones del juego es el control. Exige una especial dedicación durante los primeros momentos para hacernos con unos mandos que mueven el arma con extrema rapidez y nos obligan a usar los botones y el pad digital para controlar las órdenes. El espíritu de shooter para PC ha quedado claramente impregnado en este aspecto del título.

49 enemigos online

La modalidad online es uno de los mayores atractivos del juego, si no el que más. Xbox permite hasta 50 jugadores simultáneamente y PS2 un total de 32 jugadores. Si esto es así es porque NovaWorld, una división de Novalogic (editora del juego) ha creado unos servidores totalmente dedicados a estas partidas. Por esto mismo es difícil acceder a este tipo de partidas y más nos vale que tengamos buena conexión si no queremos problemas. Las posibilidades de juego online incluyen Combate a muerte, Búsqueda y Destrucción, Capturar la Bandera, Rey de la Colina y alguna modalidad propia con muchas posibilidades de personalización. A pesar de ser un auténtico caos por la falta de organización, señalización y posibilidades de estrategia, resulta extremadamente divertido un shooter tan masivo para consola.

Guía de juego

Ya hemos comentado que el control de «Delta Force: BHD» es un poco sensible así que nuestro primer consejo es que hagas unas partidas de práctica antes de ponerte en serio para fijar bien el punto de mira y ajustarte al máximo a la sensibilidad de su control. Además, no está de más que vayas probando las opciones de órdenes tanto con los botones como a través del micrófono. Uno de los detalles en los que nos hemos fijado al jugar es que es más fácil ver los disparos que a los propios enemigos por lo que no dejes de pensar que cualquier punto en el horizonte puede ser un adversario, debes estar alerta. Y si juegas en cooperativo a pantalla partida multiplica este consejo por diez. Escucha con atención y lee los subtítulos porque los objetivos que se nos dan al principio de cada misión suelen cambiar a la mitad y se actualizan. Por suerte todo está en castellano y no tendremos problemas de idioma. Aprovecha estos momentos para guardar tu avance, pero recuerda que sólo hay tres posibilidades de guardar en cada misión así que no las malgastes. Un último consejo, esta vez para el modo multijugador, es que te hagas con una buena arma ya que los escenarios están muy descompensados en cuanto a armas y si eres de los afortunados que cuentan con una de las buenas: ¡Bingo! Serás casi indestructible.



PS2/XBOX

SUPER MONKEY BALL DELUXE



Rampas, desniveles, estructuras tubulares... ¿te atreves a jugar?

El planeta de las monerías a ritmo de flipper regresa envuelto en papel de celofán y con lazo rojo.

Algo lujoso había que hacer con un subgénero, el de la pelotita en "segunda persona" haciendo malabares por niveles mil, que lleva literalmente lustros sacándonos de quicio y enganchándonos con pulso de hierro frente al ordenador o la consola. Pero el verdadero acelerón del género llegó cuando «Super Monkey Ball» saltó a la rama de GameCube y no digamos su secuela. Ahora ambas se presentan en formato multiplataformero, con los cerca de doscientos cincuenta escenarios trepidantes bien reunidos (ciento quince del primero y ciento cuarenta del segundo) y con un modo de historia "tuneado" dnde tendremos que recuperar el alijo de bananas de Isla Jungla de las garras del diabólico doctor Bad-Boon. Aunque, con franqueza, ¿importa algo el argumento en este atracón de rampas, desniveles, estructuras tubulares y psicodélicos campos tramposos donde tendremos que guiar nuestra bolita pinball? Pues eso. Por si acaso, como novedad tendremos un tutorial para aprender los truquillos del derrape y frenado del esférico y hasta tres niveles de dificultad para no tirarse mucho de los pelos. Con el mismo estilo juguetón y dicharachero que siempre (multiplicado por cuatro gracias a la posibilidad de elegir personajes como AiAi, MeeMee, Baby o GonGon), «SMBD» propone uno de los modos unijugadores más irresistibles que se recuerdan. Además, la docena de minijuegos en grupo permanece inalterable, con clásicos como Monkey Race, Fight, Target, golf, boat, fútbol, tenis o béisbol. Un ramillete de extras completan este festín para el amante del puzzle desmadrado. Una monada, sí señor.

Puesta en escenário

Aunque el pack parece con intención más recopilatoria que novedosa, se agradecen el cerca de medio centenar de escenarios extra de los que disfrutaremos. Además, todos mezclados con los clásicos, para que se vea que el nivelazo siempre estuvo ahí. Así, nos encontramos fases tan imaginativas y originales como u na en el interior de un reloj gigante, otra en las tripas de un volcán en erupción, numerosos climas selváticos y "discotequeros" y, para rizar el rizo, un escenario basado en los endiablados e infinitos dibujos de Escher (el de la mano que dibuja otra mano, etc, etc), que son todo un desafío provocador casi borgiano en el arte de la bola loca.

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■■□□

Ficha técnica

Compañía
Sega

Género
Plataformas /Puzzle

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
http://smbdx.sega-europe.com/en



TOP SPIN
"Uno de los mejores simuladores tenísticos llegará en verano a PS2... ¡Online!"
HOBBY CONSOLAS
#1
en competición.
En lo que a ranking se refiere, Top Spin es el videojuego de tenis número 1 del mundo. Ofrece la posibilidad de enfrentarse a 16 de los mejores jugadores mundiales, como Roger Federer y Maria Sharapova en torneos de todo el planeta. ¡Incluso se puede crear una versión virtual de uno mismo con Eye Toy™, depurar la técnica con un entrenador y alcanzar el nivel de los profesionales en cualquier superficie mientras uno se abre camino hacia el Campeonato!
www.topspingames.com
PVP recomendado 29,99 €
3+
www.pegi.info
PlayStation 2
2K SPORTS
©2005 Take-Two Interactive Software y sus filiales. Todos los derechos reservados. Top Spin, 2K Sports, el logotipo de 2K Sports y Take-Two Interactive Software son todos ellos marcas comerciales y/o marcas registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" y el logotipo de la familia "PS" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los derechos reservados.

TOTAL OVERDOSE

El mariachi es una de las armas más demoledoras que podremos utilizar.

Sobredosis de acción y humor en el juego más adulto del año.

Hay juegos en los que aparecen más señoritas o situaciones forzosamente comprometidas que pueden tildar de adulto al título, pero «Total Overdose» es una concatenación de situaciones violentas que pueden despertar más de una crítica social. Para empezar ya le han puesto la recomendación para mayores de 18 años.
Pero, ¿en qué se basan todas estas situaciones? Fundamentalmente en una trepidante acción cargadita de balas, explosiones, ondas expansivas, polvorientos escenarios y un doblaje de los que no se suelen dar que nos hará troncharnos bastante a menudo.
Además está ese constante tufillo a películas de Quentin Tarantino o Robert Rodríguez que los desarrolladores no han dudado en calificar como muy inspiradoras para el título. Pero nosotros encontramos la fórmula secreta en otros títulos… y no de cine, sino otros juegos que en una mezcla ideal darían como resultado «Total Overdose». Por un lado nos encontramos con el aspecto ramplón y poco evolucionado de un juego como «Serious Sam». Este mismo título le confiere al juego esa pasión por la violencia gratuita y divertida de disparar por doquier sin importarnos si pillamos por el camino a unos u a otros. Luego está «Max Payne» y ese toque de shooter en tercera persona al que se le añaden una serie de efectos como el tiempo bala que ofrecen un segundo de calma dentro de

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■■■

Paso atrás en el tiempo

Morir en un juego, no conseguir nuestro objetivo o perder todas las posibilidades en un mal gesto de dedo hace que la frustración esté a flor de piel con muchos juegos. «Total Overdose» plantea, como ya hicieron Blinx o Príncipe de Persia antes, la posibilidad de rebobinar cuando un combo no nos salga tal y como queríamos para que podamos efectuarlo de nuevo. En un juego tan frenético como este en el que los movimientos en pantalla son constantes es posible que una décima de segundo más tarde de realizar una acción nos percatemos de que existe una posibilidad mejor en otra parte de la pantalla. Este posibilidad de rebobinar (dando hacia abajo en el D-Pad) nos permite poder recapacitar o utilizar el coco en un juego en el que se usan las manos, los pies, las decenas de armas,… todo, menos el coco.

Ficha Técnica

Compañía
SCi

Género
Acción

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.totaloverdose.com









La acción con mucho "tomate" no tiene límite en «Total Overdose».

la vorágine destructiva. Por último está la serie de juegos Tony Hawk. Increíble, pero cierto. En multitud de ocasiones la concatenación de combos (saltos, muertes y disparos) puede convertirse en sinónimo de gran puntuación.

Venganza en el desierto

Ramiro Cruz es el nombre de nuestro personaje, un expresidiario que suplanta a su hermano gemelo en la investigación por la muerte de su padre. Como hilo conductor: la venganza. Como escenarios: de México a la polvorienta Baja California y para los traslados hasta un 30% del juego se desarrollará con vehículos de por medio para no olvidar a otros clásicos como «Grand Theft Auto». La única pega que podemos poner en un principio al título es que no cuente con ningún otro modo que no sea el de historia: ni multijugador, ni online, ni nada. Pero la historia de Cruz ya viene cargada con bastante acción para no echar en falta otras modalidades. Un objetivo claro y una forma de alcanzarlo: combos, armas, vehículos, destrucción, tequila, muerte y explosiones.

Sistema de combos

Cada vez que acabemos con la vida de un enemigo notaremos que la música cambia y que el Combo Timer empieza la cuenta atrás para que en ese lapso encadenemos una segunda, tercera o cuarta muerte. Cada muerte que encadenemos irá acumulando más y más puntuación al combo por lo que deberemos emplearnos a fondo ya que puntuación es sinónimo de misiones extras o condecoraciones.

Queda claro que la acción es la salsa, salsa de "tomate cuate" de la buena que augura para «Total Overdose» una estela de éxito de la que se hablará mucho. Y ojo que lo mismo ha puesto los cimientos de un nuevo subgénero...y si no, al tiempo.

Gráficos adaptados

Uno de los elementos que más nos ha llamado la atención a las alturas que estamos es la escasa importancia que se le ha dado al aspecto gráfico del juego con respecto a otros muchos elementos. Si decimos esto es porque «Total Overdose» se queda un poco anticuado en los modelados con respecto a otros juegos actuales, sin embargo se ha creado un motor capaz de sostener toda la acción, las explosiones, la cantidad de personajes en movimiento en pantalla al mismo tiempo y esto hace que tengamos que decir que su potencia está ahí... aunque no la veamos.

Guía de juego

Existen en Total Overdose una serie de movimientos especiales que podremos activar si usamos el D-Pad (hacia la derecha y la izquierda para seleccionarlos) y usarlos con la flecha hacia arriba del D-Pad. Se tratan de una de nuestras armas más poderosas ya que nos ofrecen durante unos instantes una serie de poderes especiales que nos hacen prácticamente invencibles. Estos son los diferentes Loco Moves:

Golden Gun (Pistola de Oro).- Un disparo en la cabeza será suficiente. Sólo contamos con cuatro balas y no afectan a los Jefes.

Tornado.- Movimiento giratorio con dos pistolas.

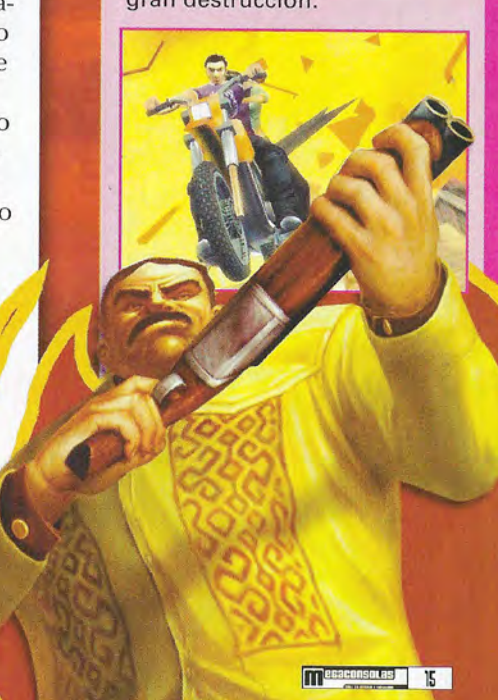
El Toro.- Te vuelves invulnerable y puedes golpear a los enemigos y acabar con ellos de un golpetazo seco.

El Mariachi.- Lo que parece que va a ser una canción del folklore mexicano se convierte en una lluvia de violencia.

El Mysterioso.- Un luchador de wrestling mexicano enmascarado ayudará a nuestro protagonista a quitarse a los enemigos de encima.

Piñata.- No son regalitos precisamente lo que les enviamos en esta piñata... mantente alejado.

Sombrero of Death (de muerte).- Un sombrero se une a nuestro personaje y lanza bombas que causarán una gran destrucción.



HEROES OF THE PACIFIC

El grito de guerra sigue con las cuerdas vocales muy bien afinadas en territorio comanche consolero.
Y encima con la contienda de moda, Vietnam versus II Guerra Mundial, cada vez más reñida, aunque esta última está ganando por puntos y algún cuerpo a tierra de ventaja. El más reciente en incorporarse a la escaramuza es este título, desarrollado por los australianos IRGurus que, como su nombre indica, es toda una loa y homenaje a los ases del aire que dejaron el cielo de Pearl Harbor como un colador. El vuelo acrobático arranca motores a bordo de nuestro caza Hellcat, donde el bravo piloto Crowe liderará a su flota yanqui contra los zero japos que se atrincheran en Guadalcanal. A través de veintiséis misiones (agrupadas en diez campañas) calcadas de los libros de historia, sobrevolaremos los highlights del polvorín, empezando cómo no por el ataque a Pearl Harbour y siguiendo en picado por Midway, la isla de Wake, el golfo de Leyte, el mar del Coral o Iwo Jima. Las posibilidades de juego son variadas, ya que contaremos con un modo unijugador con el dirigiremos un escuadrón de treinta y dos aviones de ambos bandos, pero si pinchamos el multijugador a pantalla partida o el online con ocho jugones, tendremos tres pájaros de hierro de propina. Hay que señalar que cada misión debe ser abordada de muy diversa manera, adoptando el rol de piloto o artillero, y según sea de bombardeo, escolta, patrulla o torpedeo. Así, nos encontraremos con 35 planes de ataque que, contando sus variaciones internas, se elevan hasta el centenar, con predominio del ataque directo pero también de la infiltración y hasta del rastreo casi rolero. En fin, un vuelo en clase business que promete dar mucha guerra, valga la "redundance".

Bandadas y hondonadas

Vigilad los cielos porque las coreografías aéreas que presenta «Heroes of the Pacific» son como para acabar con tortícolis imaginaria durante una semana. Verdaderamente encomiable el esfuerzo gráfico de IRGurus a la hora de dotar de realismo a los combates, con más de quince mil polígonos para reproducir aviones y barcos y un ballet hasta de ciento cincuenta cacharros en vuelo simultáneo, incluyendo fuego antiaéreo, humaredas, pájaros derribados y demás refriegas bélicas. Ah, y para no acabar convertidos en una verbena de coches de choque con alas, tendemos un control y un disparo profesional y otro arcade no tan "afinado".

Ficha Técnica

Compañía
Codemasters

Género
Acción

Lanzamiento
Agosto

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.codemasters.com/heroes

Valoración

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6











29 DE JULIO
A LA VENTA





¿¿¿A QUIÉN LLAMAS BLANDO???



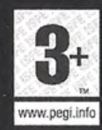
LOS GUSANOS HAN VUELTO, PERSONALIZABLES Y, COMO SIEMPRE, ¡TOTALMENTE DESTRUCTIVOS!

HA LLEGADO LA 4ª GUERRA GUSANA CON HASTA 4 BANDOS DE FEROCES SERES REPTILÍNEOS. ESTRATEGIA POR TURNOS CON INTRÉPIDOS GUSANOS VESTIDOS PARA MATAR Y BIEN EQUIPADOS DE ARMAS PERSONALIZABLES, UN MONTÓN DE DISFRACES, UNA MEJORADA Y ADICTIVA JUGABILIDAD Y, POR SUPUESTO, LA MISMA ACTITUD DIABÓLICA DE SIEMPRE.

"Worms vuelve, con mejores gráficos y el mejor sentido del humor."
- Meristation.



COMPLETAMENTE EN CASTELLANO.









PlayStation 2







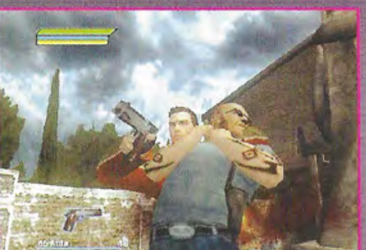
GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com/worms

DEAD TO RIGHTS 2

Ya lo avisábamos en el número anterior, y quien da el "queo" no es traidor: el macarra con clase Jack Slate ha vuelto a la ciudad grande con ganas de armar bulla y concretar la vendetta para los que le acusaron de su parricidio.

Con la sombra de terciopelo negro de «Fahrenheit» cubriéndonos las espaldas, el thriller virtual está de enhorabuena con este híbrido entre «El Castigador» y «Max Payne», aunque las referencias más claras sea la serie «Harry el sucio» o hasta pelis de acción serie B de los ochenta, la edad de oro del videoclub, subgénero que inauguró «The Warriors», en brevísimo en forma de brutal videojuego made in Rockstar. Pues eso, que el ex poli y su "chucho" Shadow regresan a las malas calles de Grant City, ahora más espectaculares que nunca gracias al nuevo motor gráfico inyectado al juego por Namco, que luce de lo lindo en cuestión de FX sombríos, polígonos e interactuación de personajes y entornos. Y ojo a las animaciones y escenas cinemáticas, repletas de tics cinematográficos de ayer y de hoy, como ese famoso barrido a cámara lenta de 360 grados. A lo largo de los enormes escenarios nos encontraremos mucha morralla de extrarradio y algún viejo conocido, como el juez McGuffin, colegas del trullo o alguna "amiguita" de nuestro héroe en plan parada y fonda. Eso, si eliges el modo historia. También hay uno arcade disponible, consistente en un puñado de desafíos muy urbanitas. Como ya adelantamos, uno de los directos al hígado del juego es su enorme arsenal, incluyendo artillería pesada (lanzacohetes, granadas...) y armas blancas, muchas de ellas desbloqueables y descargables en el regulín modo online. En fin, ojo al gatillo de seda porque K9 anda suelto y tiene bastante mal vino.





Ficha Técnica

Compañía
Namco

Género
Acción

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.deadtorights2.com

Héroe para todo

Las que ya son consideradas consolas de segunda generación (empieza a llegar la tercera) se proponen llegar al "límite primordial" de su potencia. Recientes casos como «God of War», «Fahrenheit» o este «Dead to Rights 2» así lo atestiguan. Aquí el esfuerzo se nota principalmente en la atención al héroe, desde su perfecta expresión facial a su vestimenta y, sobre todo, movimientos de rastreo (el amigo está hecho un Spider-Man de tanto trepar por cañerías) y lucha, con esas "luches" en melé simplemente espectaculares. Aunque pistolón en mano (fantásticas sus maniobras de evasión ante una ensalada de tiros) tampoco son mancos. Se nota que ha jugado al «EyeToy Kinetic»....

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□

DIVERMOVIL 7282

FONDOS

ESTF AL codigo 7282

Envia: ESTF espacio 43103 al 7282 o llama al 806.526.320

43103 45015 43067 42936 42670 42303

42740 42660 42013 42012 42898 42942

38876 39552 37607 36170 36927 36256

35546 35516 35427 35230 45370 42804

42783 42700 36236 35484 42742 39081

HEROES

ESTF AL codigo 7282

o llama al 806.526.320

45118 45121

45128 45130

45137 45142

45178 45166

45189 45200

MARVEL, Marvel Heroes and all related characters and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright 2005 Marvel Characters Inc. All Rights Reserved. www.marvel.com. Licensed by Marvel Characters, Inc

Activa el WAP DIVERWAP 7282

POLIFONICOS

ESTP AL codigo 7282

Envia: ESTP espacio 85317 al 7282 o llama al 806.526.320

REGGAETON

85629 Gasolina
85145 Pobre diabla
85632 Yo no soy tu mari
85103 Baila morena
85249 Hasta cuando
84760 Obsesion
84826 Dale don dale
85343 Noche de travesur
85448 Lo que pasó pasó
85628 Culo
85120 Gata salvaje
85150 La gata (palante)
85253 Felina
85113 Dile
85257 Me voy pal party
85211 El baile del pescao
85242 Provocandome
85166 Amor de colegio

TOP NACIONALES

85317 Nada fue un error
85302 La tortura
85290 La camisa negra
85351 Zapatillas
85342 Devuelve. la vida
85265 Esto es pá ti
82652 Fiesta Pagana
84997 Valio la pena
82247 Cannabis
85662 A toda mecha
85161 Perdoname
82364 Chiquilla
85430 A tontas y a lokas
84428 Asturias
85670 Eres un enfermo
85252 Nunca volvera
82886 Ni más, ni menos
85158 Volverte a ver
82380 Dame Veneno
85338 Chupa chupa
85495 Te haria una casita
85514 Te regalo
84642 Angel malherido
85425 Dias de verano
85500 Chacarron
85432 Ojos de cielo
85503 So payaso
83849 Molinos de viento
85416 Pokito a poko
85291 Las palabritas
85319 Princesas
82284 Color Esperanza
84920 Pastillas de freno
84904 Hablando en plata
85462 Enamorame
84791 La rueca
85437 La musicalite
85447 Contigo

ANIMACION EL NENG — ¡Que pasa neeeeag! — 43129

CUBATON REGGEATON

3540 Goddess
3539 Te amare
3538 Sera que no me quiere
3537 pa la tinta
3536 Carmencita
3535 Pideme un deseo
3534 Come on
3533 Caramelo

Canción REAL

BUSCADORES POLIFONICOS DIVERPOLI al 7282 indicando cantante o cancion

SONIDO REAL EN TU MOVIL

Si quieres el NENG en tu movil. Envia: SETP espacio 77786 al 7282

77258 Coge el puto telefono cabron!
77763 Que pasa nen?
77786 Que pasa neeeeeeeeeeng!
77339 Tienes un mensaje nuevooooooo
77762 Como el luisma no se entera
77435 Osea te cojo el telefono
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee
77148 Te llama la guardia civil
77419 Por dios trata de cogerlo
77281 Cogelo que es tu camello
77178 Cuñaaaaao
77048 Sirena de policia
77119 Bebe gracioso
77018 Teléfono antiguo
77247 Un poquito de por favor
77116 R2D2
77123 Que alguien me coja!
77287 Coge el telefono que esta sonando

sonido REAL

FONDO 42813

TEMAS

DOOTEMAS AL codigo 7282

Envia: DOOTEMAS espacio 2120 al 7282

Duende 2120 — Helados 2125 — Horoscopo 2246

Terror 2250 — Manga 3512 — Tuning 2252

Movil pantalla ESTF al 7282 — TE LIMPIO LA PANTALLA — ANUNCIADO en TV — 43123

El mejor contenido para tu movil
Entra en: www.DIVERMOVIL.net

DICO DANCE

80093 Equador
84226 Cafe del mar
85288 Four to the floor
85048 Enjoy the silence 2004
80056 Insomnia
85037 Flashdance
85212 The world is mine
84860 Fly on the wings of love
84680 Dragostea din tei
83814 Satisfaction
85285 Adagio for strings
80153 I Will Survive
84203 Dos gardenias
81664 Children
84973 Call on me
84605 Shin chan dance
83661 Axel F 2003
85188 Hey boy, hey girl
85339 Resurrection

CINE - TELE

84937 Kill Bill - Silbido
84064 Darth Vader imperial
84067 El Exorcista
80143 La Pantera rosa
83883 Fraggle Rock
84759 Gladiator
84231 Bar coyote
84207 El Padrino
80017 Mision Imposible
80096 Pulp Fiction
80044 Rocky
84440 El señor de los anillos
85508 Pasion de gavilanes
85440 Psychedelic Sally (Anuncio Cocacola)
80108 Benny Hill
83834 La abeja maya
84560 Curro Jimenez
84940 Sexo en Nueva York
80025 The Simpsons
83658 Star Wars
85083 Aqui no hay q.. viva
85219 Volkswagen Golf
80125 Mortal Kombat
80065 Friends
80074 El equipo A
85441 Verano azul
80048 El coche fantastico
84697 CSI Las Vegas
84692 Rasca y pica

BUSCADORES MONOTONOS DIVERTONO al 7282 indicando cantante o cancion

JUEGOS

ESTJ AL codigo 7282

Envia: ESTJ espacio 1412 al 7282 o llama al 806.526.136

1412 (Toratora) — 1655 (Golf) — 1659 (San Fermin 2005) — 1654 (Madmass)

1410 (The Glutton) — ACB (Liga Oficial ACB 2004-2005) — 1653 (Zip & Zap) — 1563 (Royal Solitaire)

+ JUEGOS

1836 50por15
1410 Tragacocos
1565 Jordan Uncovered
1180 Trivial Pursuit Mobile Edition
1418 New York Nights
1235 Monopoly Tycoon
1833 Adidas All Star Football
1419 Real Football 2005
1301 Prince of Persia
1717 Paul Tracy Kart
1562 Port Royale 2
1321 Asphalt:Urban GT
1566 Tomb Raider 2
1230 Ducati Extreme
1416 Splinter Cell Chaos Theory
1865 Sr. y Sra. Smith
1505 Gem Jam

ACB

FORRITOS

Canción REAL

3764 Cuando duermes
3761 Cumpleaños
3749 Verguenza
3748 Monologo
3747 Manjoe
3746 Kung fu
3745 Te fuiste
3744 Perdona
3743 Llámame
3742 Enamorada

ANIMACIONES FORRITO

45049 45051 45052

SONI NOMBRES

Tu movil canta tu nombre

Envia: ESTP espacio letraytunombre al 7282

Ej.Envia: ESTP letramaria al 7282

ACTIVA EL WAP DE TU MOVIL DIVERWAP al 7282 indicando tu operador

+ de 8.000 logos , 5.000 polifonicos y 1.000 juegos te esperan en nuestra WEB, actualizada cada dia. www.divermovil.net, mira compatibilidades en la web.





KILLER 7

Polémico, extraño y desconcertante. Es difícil saber si «Killer 7» es la obra de un genio, de un loco o tal vez las dos cosas. ¡Lo que está claro es que no dejará indiferente a nadie!

Sin lugar a dudas, «Killer 7» es uno de los títulos más originales, por no decir directamente surrealistas, de cuantos han aparecido en los últimos tiempos. En ocasiones la acción puede resultar decepcionante, pero el intrigante argumento y el desconcertante estilo visual son acicates suficientes para espolear la curiosidad del jugador a lo largo de toda la aventura.

La historia se desarrolla en un mundo futuro donde ha surgido una nueva y espeluznante organización terrorista. Para acabar con ella, se contrata al grupo Killer 7. Cada uno de sus miembros (que en realidad son manifestaciones físicas de las personalidades de Harman Smith) tiene habilidades especiales, y a lo largo del juego tienes que alternar el control de unos a otros para resolver las situaciones que se presentan.

Más raro que un perro verde

La primera excentricidad del juego es su sistema de navegación sobre raíles, que rompe con la habitual libertad de exploración propia de los títulos de acción. El personaje que controlas recorre caminos predefinidos y tú solo eliges avanzar, retroceder y tomar desviaciones. Suena fatal, pero todo

«Killer 7» es una mezcla de exploración sobre raíles, puzzles y tiroteos.

Para acabar con los terroristas desdoblamos nuestra personalidad en 7.

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■■■

La muerte no es el final

▸ Cuando uno de los miembros del equipo Killer 7 resulta abatido, eso no supone el final del juego. Garcian Smith, líder de las otras seis personalidades de combate, (y el único se comunica directamente con Harman) puede ir al lugar donde cayó el personaje, recoger su embolsada cabeza en su maletín y revivirlo. ¡Mientras Garcian no muera, puedes seguir adelante!

La sangre que consigues al destruir a tus enemigos sirve para curarte.

Ficha Técnica

Compañía
Capcom

Género
Acción/aventura

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.capcom.co.jp/killer7/english.html


La original estética es uno de los puntos fuertes de este juego.

es cosa de acostumbrarse. En realidad, lo importante no son los niveles por los que te desplazas sino los puzzles, que los hay de todo tipo. Algunos se resuelven simplemente escogiendo al personaje adecuado para la tarea en cuestión, mientras que otros exigen lógica, observación o puro ensayo y error. En este sentido, hay momentos en que «Killer 7» recuerda a las aventuras gráficas tradicionales.
Pero claro, no todo iban a ser puzzles, porque también hay enemigos a los que enfrentarse. Cuando aparecen los "Heaven Smile" (o más bien cuando los oyes, porque anuncian su presencia con una risa histérica), pasas a una vista en primera persona y les disparas a zonas específicas del cuerpo. Si aciertas en un punto débil, los destruyes inmediatamente y la sangre que derraman te sirve para curarte y preparar los ataques especiales o para mejorar a tus personajes, según prefieras. En los combates destacan los jefes finales, que son muy imaginativos, hasta el punto de que a veces el auténtico desafío está en descubrir el modo de derrotarlos.

Lo vas a alucinar

Estos tres elementos, exploración sobre raíles, puzzles y tiroteos, no parecen gran cosa si se los considera individualmente, pero cuando se combinan con la enrevesada narrativa y peculiar estética que envuelven a todo el paquete, el resultado es un título estimulante y distinto, que además no duda en abordar temáticas adultas que van más allá del sexo y la violencia. Técnicamente no impresiona, pero tiene imágenes que dejan huella. Lo que está claro es que, si buscas un juego de acción tradicional, es mejor que huyas de éste como de la peste. Pero si te atreves a probar algo nuevo y un tanto turbador, descubrirás que «Killer 7» es una experiencia alucinante.

Sangre a borbotones

▶ La mejora de las habilidades de los personajes se hace mediante la conversión en suero de la sangre que acumulas al abatir enemigos, así que si te dedicas a repetir ciertos niveles, puedes potenciarte muy fácilmente. Para prevenir esto, hay un límite a la cantidad de potenciación que puedes hacer en un mismo nivel. ¡Es una sabia medida para impedir que una estrategia mezquina haga al juego demasiado fácil!



Guía de juego

Al principio comienzas manejando a Dan. Kevin y Mask estarán dormidos y no despertarán hasta que no liquides a una cierta cantidad de enemigos. Te recomendamos que hagas de Dan tu personaje principal y te concentres en mejorar sus habilidades. Luego podrás cambiar a otros personajes cuando sus habilidades sean necesarias. Iwazaru, Travis y otros fantasmas te darán detalles de la historia y pistas para vencer a enemigos que no pueden ser derrotados por métodos convencionales, ¡habla con ellos siempre que puedas! Para obtener el máximo de sangre de cada enemigo, apunta primero a los brazos y las piernas para hacerlos derramar sangre, luego dales el tiro de gracia en el punto débil (resplandece cuando tu punto de mira se acerca a él). Recuerda que los Heaven Smile son invisibles, así que en cuanto oigas su risa, cambia rápidamente al modo de primera persona y usa el escáner para penetrar en su camuflaje. Cuando te superen en número, tendrás que recurrir a las habilidades de contraataque para quitártelos de encima. Dichas habilidades se adquieren subiendo de nivel a tus personajes a base de suero. Por último, si te quedas atascado, consulta el mapa para ver las zonas que te hayas podido dejar por visitar. A veces todo lo que necesitas es recoger un objeto que te has dejado atrás, aunque lo más normal es que necesites usar la habilidad especial de alguno de los miembros del equipo.

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE#2

Sobrevivir a la infección es cosa de muy pocos... esta vez podremos ayudarnos entre los elegidos.

Dos son los peligros de los que tendremos que huir como protagonistas de esta nueva historia en Raccoon City. En primer lugar de las hordas de criaturas infectadas por el mal uso de una arma biológica secreta y que anda convirtiendo a la mitad de la población en zombies. Por otro lado, del ataque preventivo que el Gobierno quiere hacer sobre la ciudad para evitar que la infección salga de la zona. Antes de ser merendados por uno o arrasados por otros, tenemos que salir de cada uno de los diferentes escenarios en los que se sitúa la acción y que en esta ocasión son mucho más trabajados que en «Resident Evil Outbreak» original de hace un año. Por el camino encontraremos a otros ciudadanos que se encuentran en la misma situación de inseguridad que nosotros y que aún no han sido atacados por la infecciosa sustancia. Esto convierte a «RE Outbreak File #2» en un juego que nos permitirá la colaboración con otros jugadores a través del uso del control para dar órdenes a la inteligencia artificial que sostiene los movimientos de esos personajes "sanos", que se acercarán a nosotros de vez en cuando. Pero además esta vez nos encontramos ante la posibilidad de jugarlo en modo multijugador, e incluso online... aunque para eso daremos una claves especiales ya que, según parece a primera vista, el mode-



Ficha Técnica

Compañía
Capcom

Género
Survival horror

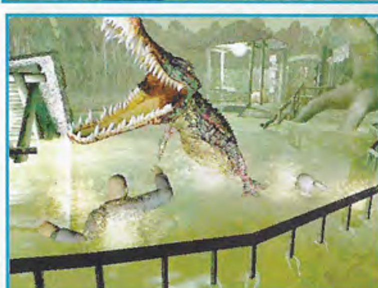
Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.capcom.com/reof2







Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■□□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□

Tiempo de carga: 0

No hay nada que corte más el rollo a un jugador concentrado que una pantalla de Loading. En esta ocasión Capcom ha dedicado bastante esfuerzo a eliminar estas pesadas cargas que se alargaban hasta 18 segundos en algunas partes del «RE Outbreak» original. El resultado ha sido el de llegar a un máximo de 6 segundos en las cargas más largas y una respuesta genial de la PS2 si usamos el disco duro ya que las cargas se harán prácticamente de una forma instantánea por lo que la continuidad del juego será total.



Una pesadilla "daliniana" es lo que podemos sufrir en el zoo.

Coleccionistas de Resident Evil

Los amantes del «RE» de toda la vida encontrarán en este título exactamente lo que buscan, auqnue quizá sea más de lo mismo. Sin embargo, a mediados del mes de noviembre llegará a nuestro país el juego que ha revolucionado la saga con un nuevo sistema de control más adaptado a las nuevas consolas y a los nuevos jugadores: «Resident Evil 4». Su nuevo sistema de control ha hecho que el género del survival horror en su modalidad acción haya sido redefinido completamente. ¿Vale la pena esperar? Seguro que no, si eres un enamorado de la pesadilla zombie que asola la ciudad de Raccoon.

lo de «RE Outbreak File #2» no sostiene bien el juego online. Pero para pegas, el control. Desde la aparición de los últimos survival horror de acción, el tema del control ha evolucionado hacia la mayor manejabilidad del personaje. «Outbreak File #2» nos devuelve a los tiempos en los que las cámaras podían jugarnos malas pasadas o conseguir dirigir con exactitud a nuestro personaje costaba sudor y lágrimas.

Aspecto impecable

A pesar de que las animaciones en algunas ocasiones vayan un poco a trompicones y sean poco creíbles, por lo general, «RE» siempre se ha caracterizado por ofrecer un aspecto envidiable. En «Outbreak File #2» la situación se repite y los modelados de los personajes y el diseño de los escenarios son muy destacables. Además, en esta ocasión nos encontramos con hasta ocho personajes totalmente distintos y mejorables. Además de unos escenarios que van del Zoo de la ciudad a una comisaría de policía infectada.

Incomunicación online

A modo de advertencia , quizá se produzca de forma ocasional la incomunicación en la opción online jugando con «RE Outbreak File #2». Si varios jugadores se encuentran atascados en la partida, diversas pueden ser las razones: porque los compañeros de diversión no tienen ni idea de cómo avanzar, porque se pierden, porque son de esos que sólo entran para fastidiar partidas a los demás o porque son jugadores que dejan la colaboración de lado y hacen que cada uno se saque sus castañas del fuego. Pero no os agobiéis, perseverad, porque este título de la saga merece la pena. ¿Acaso el reto no es superar todos los obstáculos?

7 FLASHES

Este mes andamos de lo más superheroicos con PS2, y es que recibimos a dos títulos de primera recién salidos de la factoría Marvel. En ***«Ultimate Spider-Man»***, nuestro trepamuros favorito vuelve a balancearse por las calles de la ciudad, solo que esta vez también podemos



Los cabreos de la bestia color aceituna son demoledores en su última aventura.

controlar a Venom, su siniestra Nemesis. Mientras, en ***«The Incredible Hulk: Ultimate Destruction»***, el gigante esmeralda se pega una orgía de destrucción de primera clase arrasando con todo lo que se pone en su camino. ¡Hulk a vuelto por todo lo alto! Los que también vuelven son los camioneros de ***«Big Mutha Truckers»***, aunque mucho nos tememos que esta segunda entrega de sus aventuras nos han dejado fríos. Algo parecido ocurre con ***«Digimon World 4»***, que no se puede decir que sea para tirar cohetes. Por fortuna, tenemos a ***«YS The Ark of Napishtim»*** para subir el listón, un cañero "action RPG" cargado de magia y fantasía. YS es una serie clásica en Japón, así que es de celebrar que llegue a nuestras costas. Otro que celebra es ***«Rayman»*** con su décimo aniversario y ***«Stuart Little»***, que llega a la tercera iteración de sus aventuras. Hay que ver lo rápido que crecen estos chicos...



EyeToy Kinetic



¿Que se nos ha ido la mano con las tapitas del chiringuito?

¿Que si las zarzuelas de helados y sorbetes... ? ¿Y ese tinto de verano, y ese sedentarismo de la Costa del Azahar? Se acabó meter tripa y escamotear michelín, ya que la camarita de Sony se propone aplicarte un Pilates completito, con friegas de sauna finesa incluidas. En comandita con Nike, Studio London le da otra vuelta de tuerca a su franquicia, tras el estupendo «Anti-Grav», con un título que se propone ponernos el cuerpo a tono con una cuádruple sesión de ejercicios que también hacen buena la máxima mens sana in corpore sano. Empezamos la tabla con el área Aero Motion, puro frenesí aeróbico que dejaría a Eva Nasarre fané y descangayada. Dosis de baile moderno con pasos indicados mediante colores y formas muy galáctica (aunque el tono gráfico es más bien minimalista y casi zen, con una lente gran angular para ver la imagen mejorada del cuerpo entero del usuario) se alternan con rutinas de fitness a toda mecha. Ya con los poros abiertos de par en par pasamos a la Combat Zone, con un rosario de minijuegos marciales donde le daremos unas patadas o puñetazos a varios objetos de diseño (duro con ellos) al más puro estilo karateka o kick-boxeador. Y tras la descarga, viene la calma con la Mind Zone, patio de recreo meditabundo en el que mejoraremos nuestro karma mental gracias al yoga, el tai chi o demás disciplinas para controlar la respiración, la flexibilidad y esas cosas. Concluimos el tute con la Body Zone, donde podremos machacar una zona en concreto, desde los glúteos de flan chino a los abdominales de gelatina. Y vuelta a empezar, pero con tranquilidad. En fin, un gimnasio fetén (lástima que no incluya accesorios) para sentirnos mejor que tras merendar un par de yogures de esos que anuncia el Coronado. Ohmmm.

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■■■□

Eficacia aprobada

► Y que nadie se piense que esto de la energía kinética es un cuento tártaro. La mismísima Universidad de Granada ha recomendado el juego porque "incentiva la práctica de actividades físicas en un amplio rango de edades", según Mikel Zabala, responsable del estudio ad hoc. Así, gracias a una práctica controlada del título, mejoraremos nuestra coordinación y los índices de colesterol, triglicéridos y grasa corporal. Para que luego digan que los videojuegos no benefician seriamente la salud... no sólo mental.

...a ...nica

Compañía
Sony

...énero
EyeToy/Deporte

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
http://es.playstation.com



Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:










Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.










Violencia | Sexo o Desnudez | Miedo

Drogas | Lenguaje Soez | Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños

¿Dónde mirar?

En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.




Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info



Una elección de total confianza







aDeSe

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

www.adese.es



COLOSSEUM
ROAD TO FREEDOM

¡Marchando otra de romanos! Ponte el casco y sal a la arena para luchar una vez más por tu libertad, gladiador.
Y es que tras el buen sabor de boca dejado por «Shadow of Rome», el personal estaba decididamente preparado para una nueva visita al coliseo. «Coloseum: Road to Freedom» deja de lado la parte aventurera y se centra en lo que de verdad importa: los combates en la arena. De hecho, se centra tanto, que la falta de variedad en otros aspectos se convierte en una carencia notable, echándose de menos emocionantes carreras o más escenarios donde ampliar las peripecias de tu luchador. No obstante, la jugabilidad se extiende eficazmente en otros terrenos y mantendrá al personal asido al acontrol con apoteósicas luchas con bestias salvajes (toros, tigres...), la recreación de batallas históricas y la preparación física de los gladiadores antes de dirimir en la arena su permanencia o no en esta vida. A destacar el inteligente sistema de objetos y armas, que se pueden adquirir, vender y mejorar. Además, cuando le equipas las armas a tu esforzado gladiador, lo dejas más bonito que un San Luis. Los combates son la salsa y aunque se acusa una cierta monotonía y falta de depurado en los procedimientos, los diversos estilos de lucha, la variedad de armas y la progresión por experiencia al estilo juego de rol consiguen que lo pasemos por alto. Además, el resultón modo multijugador siempre es un plus. «Coloseum: Road to Freedom» no tiene la brutal espectacularidad de «Shadow of Rome», pero es más realista. Con algo más de ambición en su desarrollo, seguro sería ahora imprescindible en su género.

Ficha Técnica

Compañía
Koei

Género
Acción

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.koei-games.com

La lucha dentro y fuera de la arena nos mantendrá en acción todo el tiempo. Y ojo a las luchas con bestias, son brutales y emocionantísimas

Valoración

Gráficos
■■■□□□

Jugabilidad
■■■□□□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■□□□

El camino a la libertad

▶ Un elemento estratégico interesante es que en cada día de juego tienes una serie de combates programados, y puedes escoger en cuales participas y en cuales no. Participar es muy importante, porque así ganas dinero (y al final del juego tienes que pagarte tu libertad). Por otro lado, algunos combates son muy peligrosos y puede ser mejor saltárselos. ¡Pagar a un curandero para recuperarte de una paliza puede salirte carísimo!

PS2

GUNGRAVE OVERDOSE

A repartir metralla con estilo manga toca. Aunque la primera entrega de «Gungrave» no gustó demasiado al personal, era un título corto y fácil, dos características poco apreciadas hoy en día. Sin embargo, su inmediatez y acción visceral eran dignas de admiración, una faceta que ha permanecido intacta en esta secuela. Se trata, naturalmente, de un shooter, un juego de tiros en tercera persona. Tiene una historia bastante maja, pero si no te enteras de qué va, ¡pues tampoco pasa nada! Básicamente, esto consiste en avanzar como un loco aniquilando todo lo que se te pone por delante. Además de rociar con plomo a sus oponentes, Grave (así se llama el "artista") reparte estopa con el ataúd que lleva colgado a la espalda, el cual también le sirve como escudo y lanzacohetes. Al principio las cosas son un paseo, pero luego van apareciendo rivales más duros que te complican la vida. En este sentido, la progresión de dificultad de esta secuela es muy superior a la del original, y la aventura también es sensiblemente más larga. Y eso por no mencionar a los dos personajes adicionales, que aportan mucha rejugabilidad. «Gungrave Overdose» tiene un maravilloso sentido del ritmo, que es incesante: todo explota, todo se destruye, y los enemigos caen como moscas en una brutal orgía de destrucción. ¡Ni si quiera tienes que parar para recargar tus pistolas! Gráficamente tiene un estilo artístico muy definido, a pesar de no alcanzar el poderío tecnológico de otros títulos punteros del género. Aunque es un juego simple y básico en muchos aspectos, su acción es tan satisfactoria que, si te dejas llevar, te lo pasas de miedo.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Acción

Lanzamiento
Julio

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.gungrave.com

Valoración

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6



A un ritmo increíble, Gungrave se enfretará a rivales cada vez más duros.

Los otros dos protagonistas

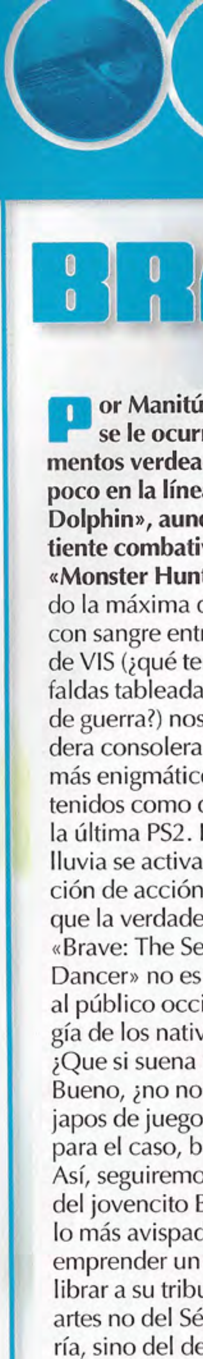
Además de Grave, hay otros dos protagonistas con los que puedes jugar. Uno es Juji, un espadachín ciego que se especializa en el combate cuerpo a cuerpo. El otro, Rocketbilly, resulta incluso más estrafalario, ya que combate con una guitarra eléctrica. Ambos son tan poderosos como Grave, y se diferencian lo bastante entre sí como para que merezca la pena volver a pasarte el juego con ellos.





A FONDO A FONDO A FONDO

BRAVE



Por Manitú que sólo a Sony se le ocurren estos experimentos verdeaceitunados un poco en la línea de «Ecco the Dolphin», aunque con su vertiente combativa en plan «Monster Hunter». Abanderando la máxima de que la ecología con sangre entra, los escoceses de VIS (¿qué tendrán que ver las faldas tableadas con las plumas de guerra?) nos lanzan a la pradera consolera uno de los títulos más enigmáticos (tanto de contenidos como de resultados) de la última PS2. La danza de la lluvia se activa con la combinación de acción y aventura, aunque la verdadera razón de ser de «Brave: The Search for Spirit Dancer» no es otra que acercar al público occidental la mitología de los nativos americanos. ¿Que si suena marciano? Bueno, ¿no nos inundan los japos de juegos samuráis? Pues para el caso, bien es lo mismo. Así, seguiremos las evoluciones del jovencito Brave, un indio de lo más avispado que deberá emprender un viaje épico para librar a su tribu de las malas artes no del Séptimo de Caballería, sino del demonio Wendigo. Solamente podrá salvar los muebles de los suyos el mítico Shaman, el espíritu danzarín de marras. A través de vastísimos y bellísimos escenarios, Brave deberá hacer honor a su nombre y sortear innumerables peligros, como lobos salvajes, rápidos y aguas bravas, estampidas de búfalos y hasta los fantasmas del bosque iniciático donde se hará un hombretón. Por supuesto, no irá solo, sino que acarreará una buena provisión de armamento apache estilo tomahawk, flechas o lanzas, aparte de interactuar con la naturaleza (sin pisar ni una cucarachilla, claro) con su amplio catálogo de movimientos y hasta de hablar con los animales, como si fuera una de Disney. En fin, un título para disfrutar fumando la pipa de la paz e imaginando el color de las nubes.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Plataformas

Lanzamiento
Junio

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
http://es.playstation.com

Valoración

Gráficos
■■■■■■

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■□□

Verdes praderas

Sin duda alguna, el principal atractivo de «Brave» radica en su imponente calidad gráfica, capaz de retratar el Lejano Oeste como si fuera un lienzo de Albert Bierstadt. Fundamentalmente su faceta naturalista y ecológica, claro, aunque también escenas cowboys a galope tendido. Un realismo asombroso en la recreación de animales en movimiento de masas y bosques con mil matices que hace que el juego tenga más rollo chamánico en plan «Spirit» que, desde luego, «Samurai Western». No todo va a ser bang, bang, Lucky Luke, ¿no?

Textos: Chema Antón

PS2

STREET RACING SYNDICATE

Es realmente difícil imaginar una carrera callejera real, pero para hacerlo, Street «Racing Syndicate» nos ofrece pistas muy acertadas.
Sin salirse del género que más licencias ha cosechado en los últimos meses, las carreras callejeras, «SRS» ofrece una versión totalmente realista del fenómeno en la que competiremos con coches reales en circuitos de las ciudades reales de Philadelphia, Los Ángeles y Miami, modificaremos nuestros coches con piezas reales que podríamos encontrar en el mercado perfectamente... Lo de conducir por estas tres ciudades en un total de 72 carreras que se celebran de día y de noche bajo la atenta mirada de los coches de policía y con hasta 8 tipos de eventos diferentes en los que podremos competir, se produce bajo un sistema de conducción tan auténtico que da sensación de lentitud. Mientras que la pantalla marca casi 300 Km/h nosotros seguiremos sintiendo como si fuésemos a 100 Kh/h, es el problema de la realidad, que no es espectacular en estas situaciones. Pero lo que hace que este juego tan "auténtico" sea valioso es lo que ocurre de puertas hacia dentro del garaje. La modificación de los coches, los 50 modelos licenciados disponibles y cada una de las partes que podremos ir adquiriendo lo hacen preciadísimo para los más freaks del fenómeno tuning... pero los que no encuentran atractivo en esto, quizá lo encuentren en las "señoritas" que podremos ir "ganando" (ellas se ofrecen, que quede claro) en algunas carreras cuando hayas alcanzado un cierto estatus como corredor. Un detalle nada feminista, al menos son famosas modelos de la escena del tuning norteamericana.

UP&DOWN

▲ La amplitud de posibilidades de modificación del coche al tener tantos modelos y tantas piezas a cambiar.

▼ El exagerado realismo en la conducción hace que sea en ocasiones algo aburrido y poco espectacular.

Compañía: Codemasters | Género: Conducción | Lanzamiento: Noviembre | + 16 años

OUTLAW TENNIS

Ya hemos tenido entre nosotros otros dos juegos Outlaw, uno de Golf y otro de Volley. En esta ocasión le ha tocado al tenis y resulta tentador compararlo con geniales juegos como «Mario Tennis», «Virtua Tennis» o incluso «Top Spin»... No es ninguno de los tres. En realidad, «Outlaw Tennis» ofrece una versión cómica del deporte, al menos la primera vez que vemos las animaciones puede que nos hagan reír, pero que sobre basa su humor en los personajes que tendremos a nuestra disposición: exconvictos, bailarinas de striptease, borrachos,... todo un elenco que hace que las pistas se conviertan en pistas de circo en muchas ocasiones. Y nos referimos a los "pollos" que se montan entre punto y punto con los jugadores de uno y otro lado o cuando decidimos liarnos a mamporrazos con la raqueta (que también se puede), dejando de lado el tenis y tomando algo del boxeo. Si nos ceñimos al juego propiamente dicho, nos encontramos con un control muy completo que permite dar diferentes tipos de golpes a la pelota en función de nuestra posición, de la posición de la pelota y del botón que presionemos. Sin embargo esa profundidad del control no se transmite a una jugabilidad extrema como la que se experimentaba en «Virtua Tennis». Con lo que también se cuenta es con la posibilidad de dar golpes maestros cuando rellenemos nuestra barra de energía e incluso podremos lanzarnos a golpear a nuestro rival en la red si le tenemos suficientemente cerca. Lo bueno de «Outlaw Tennis» es que dejando de lado los partidos y competiciones clásicas, podemos entrar en una serie de minijuegos que en muchas ocasiones son todavía más divertidos que los propios partidos normales. Con esto pasaremos muchas y muchas horas enganchados a la raqueta con simulaciones del baseball, fútbol o el pinball, entre otros.



UP&DOWN

▲ La gran variedad de modalidades de juego y la inicial anarquía de la que se parte.

▼ El humor y la voluptuosidad de las protagonistas están unidos y es algo que se agota enseguida.

Compañía: Take2 | Género: Deporte | Lanzamiento: Septiembre | + 16 años

TEST TEST TEST

PSP

WIPEOUT PURE

La serie «WipEout» tiene una nutrida legión de seguidores, que tal vez quedaron un tanto decepcionados por su flojo estreno en PS2. Por fortuna para ellos, esta nueva encarnación en PSP cumple con las expectativas y se erige como uno de los mejores corredores de la consola.

El subtítulo de «Pure» es particularmente acertado, porque este nuevo «WipEout» condensa las mejores características que esta serie de carreras futuristas ha exhibido a lo largo de los años. Con espectaculares gráficos y una sensación de velocidad impresionante, es uno de esos juegos capaces de agradar tanto a los fans de toda la vida como a jugadores casuales que buscan un corredor de primera clase para su recién adquirida PSP.

Qué bonito es el futuro

Los componentes básicos de «WipEout Pure» son los habituales del género. Pilotas unas naves voladoras a lo largo de unos retorcidos circuitos que, en ocasiones, parecen auténticas montañas rusas con sus frecuentes cambios rasantes, saltos y velocidades de vértigo. Los parches de impulso repartidos por la pista y las armas para recoger añaden un cierto componente estratégico a los recorridos, que son de lo mejorcito en cuanto a diseño, aunque quizá pecan de conservadores. Visualmente, probablemente sea el título más impresionante del lanzamiento de PSP, que ya es decir. Los circuitos tienen un detalle asombroso, y los abundantes efectos de luces y partículas cortan la respiración. Incluso las naves, con su diseño aerodinámico y estilizado, lucen magníficas y se suman a

Potencia con control

▸ Aunque el control digital es aceptable en las primeras carreras, las clases superiores exigen un dominio sobre la nave que solo se puede lograr mediante la precisión que ofrece el pad analógico. El freno aerodinámico es fundamental en las curvas pronunciadas, mientras que los desplazamientos laterales añaden otra capa de complejidad a la conducción. Con todo, dominar los bólidos de «WipEout Pure» no es fácil, pero sí muy satisfactorio.

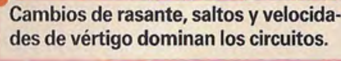


Los modos de juego

A la hora de jugar, puedes escoger entre carrera individual, torneo, contrarreloj y partida libre. Destaca el modo zona, donde tu velocidad aumenta progresivamente en una carrera de resistencia. La cuestión es aguantar todo lo posible hasta que tu nave consume toda su energía y estalla. También dispones de un multijugador inalámbrico para ocho jugadores, que funciona de maravilla, y por si fuera poco, ya hay contenido adicional descargable mediante la opción online.







Cambios de rasante, saltos y velocidades de vértigo dominan los circuitos.







Cada nave elegida tiene características propias y diferenciadas.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Velocidad

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.wipeoutpure.com

Valoración

Gráficos
■■■■■■

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■□□□□

la sensación general de velocidad. El sonido no le va a la zaga, con una música electrónica que suena espléndida en la portátil de Sony, mientras que los efectos sonoros reproducen con tino el zumbido de las naves acelerando por la pista o los disparos de las armas. En definitiva, el apartado sonoro es un elemento más de la ambientación futurista que se integra a la perfección con el resto del juego.

Velocidad en estado puro

Al principio las carreras son más un paseo que otra cosa, pero no te dejes engañar. A medida que avanzas a las clases superiores, la velocidad se vuelve tan extrema que tienes que memorizar las curvas de cada circuito para tener alguna posibilidad de ganar. Por fortuna, los controles son muy precisos y, una vez que te familiarizas con ellos, estás preparado para hacer frente a cualquier desafío. ¡Aunque no esperes que sea fácil! Pese a que la velocidad tiene el protagonismo absoluto, el uso acertado de las armas puede darte la ventaja definitiva para imponerte en la pista. Las minas, misiles guiados y otros implementos de destrucción resultarán familiares a los fans de la serie, pero el sistema para recuperar energía ha cambiado: en vez de pasar por zonas de recuperación, ahora tienes la opción de convertir las armas que recoges en pequeñas dosis de escudo. Tener que decidir entre disparar un arma para ponerte en cabeza o absorberla para recuperar tus reservas de energía es un interesante dilema. Sin duda, «WipEout Pure» es uno de los mejores títulos del lanzamiento, y constituye un excelente escaparate de las capacidades gráficas y sonoras del sistema PSP. Si a corto plazo planeas comprarte un juego de velocidad para tu nueva consola portátil, no puedes dejar pasar éste.

Guía de juego



Nada más empezar a jugar, tu primera decisión será, ¿qué nave es la más adecuada para mí? Las diferencias de una a otra se basan en su velocidad, manejo, escudo y propulsión. En general, las mejores naves son las que mantienen un equilibrio entre estos cuatro factores. La velocidad se refiere a la velocidad punta, y en realidad, hay pocas ocasiones en las que puedas explotarla a fondo, así que

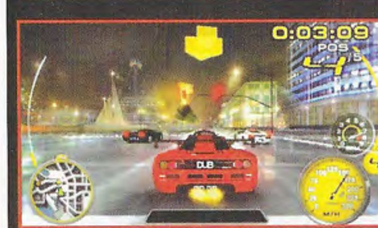


no te dejes tentar por vehículos que destacan únicamente por eso. Tampoco te interesa tener muchísimo escudo en detrimento de otros valores, porque si necesitas tanto, eso es señal de que estás chocando demasiado, y así no hay manera. En cambio, el manejo y la propulsión son siempre útiles, uno porque que te ayuda a controlar la nave y el otro porque te permite acelerar con rapidez después de frenar para tomar una curva. Así las cosas, nosotros te recomendamos que empieces eligiendo el Assegai y el Harimau, que son los más equilibrados. Acerca del sistema de armas, si vas en cabeza, no dudes en convertir los proyectiles en energía inmediatamente. De este modo tienes la oportunidad de conseguir otros potenciadores que te serán más útiles para conservar tu ventaja. Nunca uses un turbo cuando pases por una zona de aceleración (los efectos no se suman) y dispara a los enemigos cuando estén tomando una curva, ¡ahí les duele!

PSP

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

Mira que parecía difícil que alguien consiguiese meter todo eso que tanto ha costado terminar para la gente de Rockstar San Diego en formato Xbox o PS2, dentro de una PSP... pues lo han conseguido. Al final han conseguido meter todos y cada uno de los modos de juego y el impresionante aspecto del título en una consola que ocupa lo que una porción de pizza en nuestras manos. Si nos fijamos en cómo ha quedado nos damos cuenta de que el aspecto es inmejorable, precioso. Casi cada detalle de las consolas "grandes" ha sido recreado a la perfección en la PSP (aunque tenemos que decir que el refresco de la pantalla se queda un poco corto y eso provoca ligeros parpadeos). Por otra parte, en las modalidades de juego nos encontramos con la carrera rápida que nos pone con un coche, en una calzada y con un objetivo único: llegar a la meta primero. Pero es el modo Carrera el que nos dice por dónde van los tiros de este juego: conducir rápida y peligrosamente, llegar el primero a la meta, ganar mucho dinero y reinvertirlo en mejorar y mejorar nuestro coche... casi hasta el infinito. Luego están las modalidades multijugador, sólo que portátiles e inalámbricas. La conducción es totalmente arcade, derrapadas muy largas, frenazos, acelerones y adelantamientos imposibles. El pad de control de la PSP es lo único que puede hacerlo un poco más complicado, pero ni por esas. Sin embargo, sí que hemos notado que le falta un poco de aceleración con respecto a otras versiones. Aún así resulta tan tremendamente adictivo el hecho de llevar un juego tan completo en el bolsillo. Lástima que nos encontremos con tremendos tiempos de carga cada vez que cambiamos de ciudad o de modo de juego. ¡Superan el minuto! No obstante, el primer arranque en PSP de las carreras clandestinas no ha podido ser mejor.



Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■■□

Ficha Técnica

Compañía
RockStar

Género
Conducción

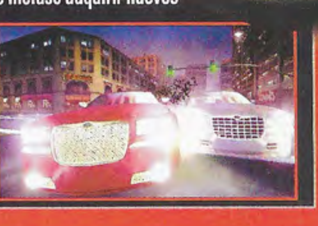
Lanzamiento
Septiembre

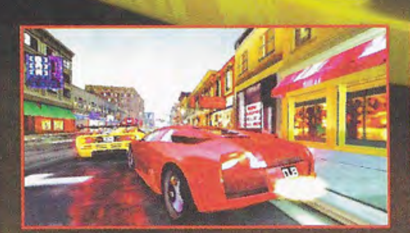
Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.rockstargames.com/midnightclub3

Todo tiene su coste

▶ Como buen juego de tuning, «Midnight Club 3 Dub Edition» tiene un apartado de mejoras en el que podremos ir potenciando nuestro coche con las piezas a nuestra disposición e incluso adquirir nuevos coches del garaje disponible. Hasta ahí correcto, lo que pasa es que cuando existe la ingente cantidad de piezas que hay en «MC3 Dub Edition», el compromiso parea los jugadores menos exigentes con estos apartados es enorme al no saber qué escoger... para ellos se ha creado la opción de "Automejorar" el coche. Y hay que decirlo, lo hace de una forma muy lógica y razonable.







A FONDO A FONDO A FONDO

PSP

MEDIEVIL RESURRECTION

Cuando un héroe como Sir Daniel vuelve a las andadas, no se trata de un regreso, ¡es una genuina resurrección! El hecho de estar muerto nunca ha sido un problema para Dan Fortesque, un caballero medieval muerto-viviente que ha llevado su lucha contra el mal más allá de la tumba. Lo vimos en dos aventuras de la PS1 original, y a falta de un estreno en condiciones en PS2, pues hay que celebrar su reaparición en la portátil de Sony, con gráficos actualizados y una gran aventura por delante. El arsenal de este estrafalario caballero se compone de espadas, escudos, porras, ballestas, dagas arrojadizas, y así hasta 20 armas medievales al uso, pero si te ves apurado, te puedes desenganchar el brazo y usarlo como porra o bumerán, ¡alguna ventaja tenía que tener eso de ser un cadáver andante! Las aventuras de Sir Dan se componen a partes iguales de exploración de los extensos entornos, combates contra enemigos de ultratumba y elementos de plataformeo y puzzles para mantener las cosas frescas. Es una combinación que resultó ser un éxito en PS1 y que ahora, en PSP, funciona igual de bien, aunque el control mejorado mediante retícula ya podían haberlo pensado antes, porque no veas lo útil que resulta. Visualmente se trata de un juego muy atractivo, con colores brillantes, efectos de partículas a mogollón y una estética estilo Tim Burton en «Pesadilla antes de Navidad» y «La Novia cadáver» que le sienta como un guante, por no mencionar el delicioso sentido del humor que destila todo y el buen aprovechamiento que se hace de la pantalla panorámica de PSP. Un juego ideal para nostálgicos de la serie «Medievil» y aficionados a la acción y las plataformas por igual.

Minijuegos a mogollón

▶ Uno de los grandes atractivos de este título son los abundantes minijuegos a los que puedes acceder desde el Salón de los Héroes. Dependiendo del arma que escojas, pues el minijuego es diferente. Por ejemplo, con la ballesta tienes que probar tu puntería desde una perspectiva en primera persona, estilo galería de tiro. ¡Y hay algunos que incluso se pueden jugar en multijugador! Eso sí para que no tengas imprevistos en pleno combate, ten siempre un control de las armas que registra tu inventario. Un medidor en forma de porcentaje te indicará el grado de deterioro de escudos, espadas y demás. Así que ojito.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Acción/Plataformas

Lanzamiento
septiembre

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
http://es.playstation.com

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■□□□□

A FONDO A FONDO

METAL GEAR AC!D

El debut de Solid Snake en PSP no podía ser más inusitado, ¡porque nuestro héroe se pasa a la estrategia por turnos!

En efecto, suena demencial, pero el sigilo y los combates en tiempo real de «Metal Gear Solid» han dado paso movimientos por turnos y cuidadosas tácticas para maximizar el efecto de tus acciones sobre el terreno. Tanto la narrativa como la presentación gráfica son las propias de la serie, pero es evidente que la mecánica ha dado un giro de 180 grados. Y lo más asombroso de todo es que, si tienes la paciencia suficiente como para dominar sus entresijos, este nuevo "Metal Gear por turnos" funciona estupendamente. La clave de todo es un sistema de cartas que te salen aleatoriamente a partir de una baraja básica, la cual montas antes de cada misión. Estas cartas te permiten moverte, atacar y usar técnicas especiales, pero como te salen al azar, tienes que adecuar tus estrategias a las opciones de las que dispones en cada momento. Por fortuna, la mayoría de las cartas pueden usarse también como acción de movimiento, de modo que nunca te quedas atascado, y ciertas acciones básicas (como atacar cuerpo a cuerpo, arrastrarse o hacer ruido para llamar la atención de los guardias) siempre están disponibles, así que no dependes del todo del azar. A medida que avanzas en el juego, adquieres nuevas cartas con las que diseñar tu baraja y preparar nuevas estrategias. Está claro que «Metal Gear Ac!d» no es un título recomendable para todo el mundo, pero si te gusta la estrategia y toleras su pausado ritmo, se trata de un juego fascinante que no te deberías perder.



Ficha Técnica

Compañía
Konami

Género
Estrategia / Acción

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.konami.jp/gs/game/mga

Gráficos

Jugabilidad

Sonido/FX

Originalidad

Todo tiene su coste, amigo

Quizá uno de los conceptos más escurridizos de comprender en la mecánica de juego es que todas las acciones tienen un "coste". Cuanto más alto es el coste, más tardas en recuperarte para seguir actuando. La suma de los costes de tus acciones, comparada con la de los oponentes, determina cuándo te vuelve a tocar el turno. Y saber cuándo podrás volver a actuar es fundamental a la hora de plantear una estrategia a largo plazo.

PSP

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR



¡Albricias tenísticas! Alcemos las raquetas en señal de respeto porque una de las leyendas consoleras de este aguerrido deporte regresa por la puerta grande y la pantalla chica.

¿Quién no recuerda esas voleas y ese correteo por la pista que nos hicieron vibrar en los tiempos de la Dreamcast y hasta los salones recreativos? Pues ahora la saga de Sega regresa con más pegada que un saque de Ivan Lendl (ese sí era un fiera) en la PSP en uno de los mejores ejercicios de miniaturización de la perla de Sony. Tanto que es difícil encontrar diferencias gráficas entre esta versión y la de PS2, algo cada vez más habitual entre ambas consolas, y eso que acabamos de empezar. Empezamos peloteando con un puñadito de modos de juego habituales pero imprescindibles: el exhibición para echar una partida rápida, el torneo para llevarse una ensaladera cualquiera a través de un completo campeonato, y el llamado World Tour que permite editar a nuestro crack no sólo con múltiples cualidades y complementos sino con una mejora de sus condiciones gracias a unos cuantos minijuegos (ojo a Blockbuster, Fruit dash, Blocker y Balloon smash). También nos beneficiaremos de la conexión Wi-Fi para echar partidas con otros tres jugones. Y menudas partidas. Porque, aunque el control sea sencillito (le daremos a la bola con el círculo y el cuadrado), la pura esencia arcade y algún golpe de efecto garantizarán muchos ratos y sets de diversión en la parada del autobús. Eso sí, que nadie piense que ganar el cetro de la ATP es un camino de rosas, porque las bolas salen de lo más envenenadas según nos acerquemos a la final. Así que a darle al frontón, campeón y si es online (ese modo LAN Wireless), mejor que mejor.

Ficha Técnica

Compañía
Sega

Género
Deporte

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.virtuatennis.net

El tenis de alta escuela luce de maravilla en la nueva consola PSP.

Valoración

Apartado	Puntuación
Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6

All Stars

Vale, prometemos no quejarnos más (a menos que nos sobornen con una ensaimada) de que Rafa Nadal siga brillando por su ausencia en el top de jugadores disponibles. A pesar de todo, el plantel de tenistas es de escándalo: Roddick, Federer, Hewitt, Haas (muy "nadaliano", al menos), Sharapova, Venus Williams... y nuestro Juan Carlos Ferrero, tan virtual como siempre. Además, todos con un diseño y modelado fabuloso, que permite reconocerlos perfectamente, desde el mentón de Federer a las gracias de la Sharapova. Por algo se ha llevado el premio de la crítica en el último E3.

TEXTOS: CHEMA ANTÓN / HAL

PSP

UNTOLD LEGENDS

Ya son muchas las ocasiones en las que un guerrero, un druida, un alquimista y un Berserker se han tenido que ver las caras con monstruos, zombies y demás fantásticas representaciones del mal en la defensa de una región. «Untold Legends: La Hermandad de la Espada», que así se subtitula el juego, recupera el género para uno de los primeros títulos de PSP y lo adapta perfectamente a las posibilidades de la consola de Sony. Lo primero que nos llama la atención del juego es la posibilidad de poder escoger el personaje que nos dé la gana a pesar de tener que acompañar a los otros tres en la aventura, lo cual le da una rejugabilidad al título que nunca se había experimentado en consolas portátiles con tanta naturalidad. El segundo detalle es que nos sentiremos en todo momento "como en casa" con «Untold Legends» ya que el concepto de juego a lo «Goleen Axe» o «Gauntlet» lo tendremos preasumido, con lo que eso simplifica las cosas. Más aún cuando Untold Legends profundiza en algo más que la acción. El título puede ofrecernos tres experiencias distintas: acción en las batallas, profundidad en las fases de aventura y personalización con el toque de rol que nos permitirá evolucionar a cada uno de nuestros personajes. Y no se quedan ahí las opciones de jugar una y otra vez este título, ya que las posibilidades multijugador de forma inalámbrica, gracias a la conexión Wi-Fi de la portátil de Sony, permitirán que hasta cuatro jugadores simultáneos desarrollen las aventuras de estos cuatro personajes en la protección de la ciudad de Aven en las tierras de Unataca.



UP&DOWN

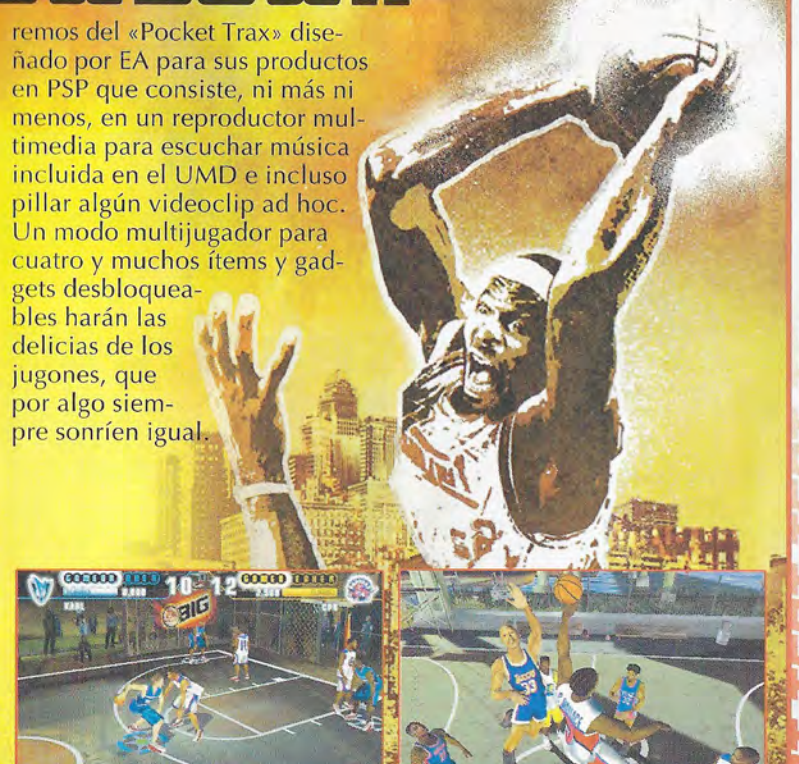
▲ La rejugabilidad del título y las posibilidades de hacerlo a través del multijugador.

▼ El género está un poco visto, pero quizá también sea una ayuda para iniciarse con la PSP.

Compañía: Activision | **Género:** Aventura/Acción | **Lanzamiento:** Septiembre | + 12 años

NBA STREET SHOWDOWN

¿Cómo se iba a quedar la primera oleada del showtime PSP sin entonar aquello de "I love this game"? Encima, haciendo coros con el "In the ghetto" elvisiano, ya que EA Big desembarca su portaaviones jugón con un mix de su excelente franquicia «NBA Street», que ya va por la tercera parte en su versión "mayor", como sabemos. La pizarra aplicada sigue con la misma estrategia de sus predecesores, con unos partidillos tres contra tres a 21 puntos, aunque si se prefiere, también contamos con pachanguita rápida o hasta relampagueantes minijuegos: véase ese "arcade shoot-out", que resucita los clásicos juegos de canasta de los salones recreativos, o el "shot blocker", donde tendremos que taponar a los ¡triplistas! que nos bombardearán desde la línea. Evidentemente, la fantasía arcade se impone, no solo porque las fintas, los trucos, los mates estratosféricos y los pases imposibles siguen repiqueteando como una campana de palomitas recién hechas, sino porque el look de los jugadores (clasicazos incluidos y renovados, como Chamberlain con la elástica de los Phili Warriors) es puro cartoon, con esos cabezones casi al estilo «Jam» y un tono caricaturesco que, sin embargo, contrasta con el impecable entramado gráfico de las pistas y del público. Por si fuera poco, también disfrutaremos del «Pocket Trax» diseñado por EA para sus productos en PSP que consiste, ni más ni menos, en un reproductor multimedia para escuchar música incluida en el UMD e incluso pillar algún videoclip ad hoc. Un modo multijugador para cuatro y muchos ítems y gadgets desbloqueables harán las delicias de los jugones, que por algo siempre sonríen igual.



UP&DOWN

▲ Gran movilidad en ataque y gráficos divertidos y cartoon. Fenomenal apartado musical.

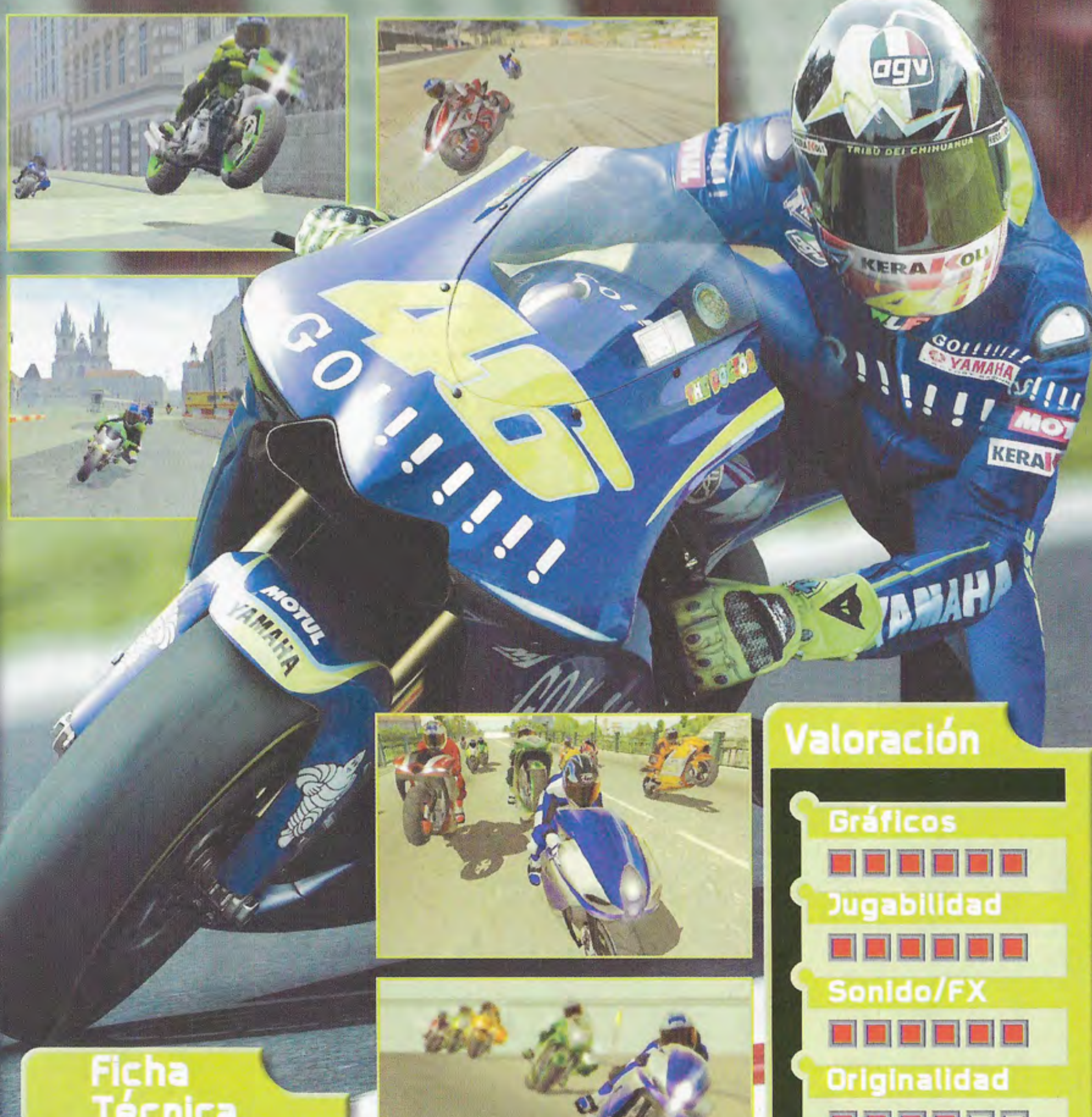
▼ No muchos modos de juegos, minijuegos algo chatos y cierto continuismo de la franquicia.

Compañía: EA Big | **Género:** Deporte | **Lanzamiento:** Septiembre | + 3 años

TEST TEST TEST

MOTO GP ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3

Si algo funciona debes dejarlo como está. La gente de Climax no se ha conformado con el dicho y ha dejado lo que funcionaba como estaba y ha mejorado lo que pasaba desapercibido para hacer un título descomunal. El primer detalle relevante es el aspecto fotorrealista del "motociclero" juego que le da un aire poco común, pero muy consistente. La calidad de los gráficos le ha hecho subir a lo más alto en otras ocasiones, pero ahora lo que quiere es acercarse más y más a la realidad. Por eso alguno de los efectos de visión borrosa o temblor han sido eliminados o modificados para hacerlos más cercanos a las sensaciones reales de velocidad sobre estás máquinas de dos ruedas. Pero el cambio más significativo es la introducción de un nuevo modo de juego totalmente diferente de lo que estábamos acostumbrados. Dejamos los circuitos profesionales y, con el modo Extreme, nos adentramos en una serie de circuitos creados sobre los escenarios de las diferentes ciudades que visita el Campeonato del Mundo de Motociclismo. Carreteras, montañas, junglas, desiertos, todos los paisajes son posibles y le dan un toque de libertad al juego y una sensación arcade que se elimina de golpe y porrazo al tomar los mandos del juego y ver que la simulación sigue siendo la piedra angular del título. El modo Extreme ofrece tres variedades de juego: 600, 1000 y 1200 cc, que nos dejarán competir con motos muy básicas al principio y tendremos que ir renovando con el dinero que ganemos en cada carrera, ya sea comprando piezas y actualizando nuestro vehículo o a golpe de talonario comprando una moto mejor. Lo que sí conserva el juego es el resto de elementos casi perfectos: personalización de la moto y el piloto (más posibilidades) y controles a la carta, uno más de esos detalles que hacen de «Moto GP», un juego ideal para cada jugador.



Ficha Técnica

Compañía
THQ

Género
Conducción

Lanzamiento
Septiembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.thq.com

Valoración

Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■■
Sonido/FX	■■■■■■
Originalidad	■■■■□□

Modo Live sin precedentes

Moto GP siempre ha ofrecido grandes opciones con Xbox Live. En esta ocasión las posibilidades de Moto GP 3 se pueden resumir en 3 puntos principales que abren las posibilidades del juego hasta puntos antes impensables: 1) la campaña de un solo jugador puede jugarse online con lo que cada carrera será contra personas reales, en lugar de la inteligencia artificial del juego; 2) se ha creado un sistema de ranking muy elaborado que permite que en multijugador juguemos con los de nuestra categoría sin trucos; 3) se ha creado el modo espectador para visionar carreras mientras esperamos. Tres opciones que sientan precedentes y nos dejan con la boca abierta de admiración.

GBA

MEGAMAN 5 BATTLE NETWORK

Está visto que, cuando estos japos le dan a la manivela de su churrería industrial, se las pintan solitos.
Como con los anteriores «Megaman battle network 3 y 4», con sus «Blue Moon» y «Red Sun» ad hoc, rompieron la pana en el imperio del sol naciente, para esta quinta entrega de «Rockman Exe» (como lo llaman por esos lares), la cosa también se desgaja en dos clones: «Team of Blues» y «Team of Colonel». ¿A qué nos recuerda esta bifurcación? Y ya se sabe, pocas variaciones, algún rizo más en la historia, algún personajillo mascotero y a correr. Déjà vu, que dicen los redichos. Así que, con la persistencia de los seriales de los años 30, Capcom nos presenta las nuevas aventuras de Lan y su tropa futurista una vez liquidado el sindicato Dark Chip. Pero hete aquí otra organización siniestra, Nebula, que intenta dominar el mundo vía internet. No si nuestra pandilla se lo impide, claro. Más relampagueante y rampante que nunca (entramos directamente en la acción, sin intros ni zarandajas), una de las novedades de esta versión 5.0 es la importancia que se le da a las mascotas virtuales (llamadas "personas", para más señas), así que Blues o el propio Megaman tendrán un papel más destacado en la trama, aunque también podremos controlar a una decena de personajes más. A estas alturas, Capcom ya ha depurado lo suficiente su franquicia como para que el coeficiente técnico sea impecable. Los múltiples niveles y escenarios con que nos encontremos no tendrán ni gota de ralentí, y los FX y movimientos serán perfectos. Lástima que el soniquete sea tan chicharrero como siempre, pero ya estamos acostumbrados. ¿Alguien dijo acostumbrados? ¿O quería decir hastiados? Bueno, de momento no, pero ojo con abusar de tanta multiplicidad supersónica, que luego pasa lo que pasa.

Lan y su tropa futurista se enfrentan otra vez a una siniestra organización

Los niveles y escenarios del juego están depuradísimos

Valoración

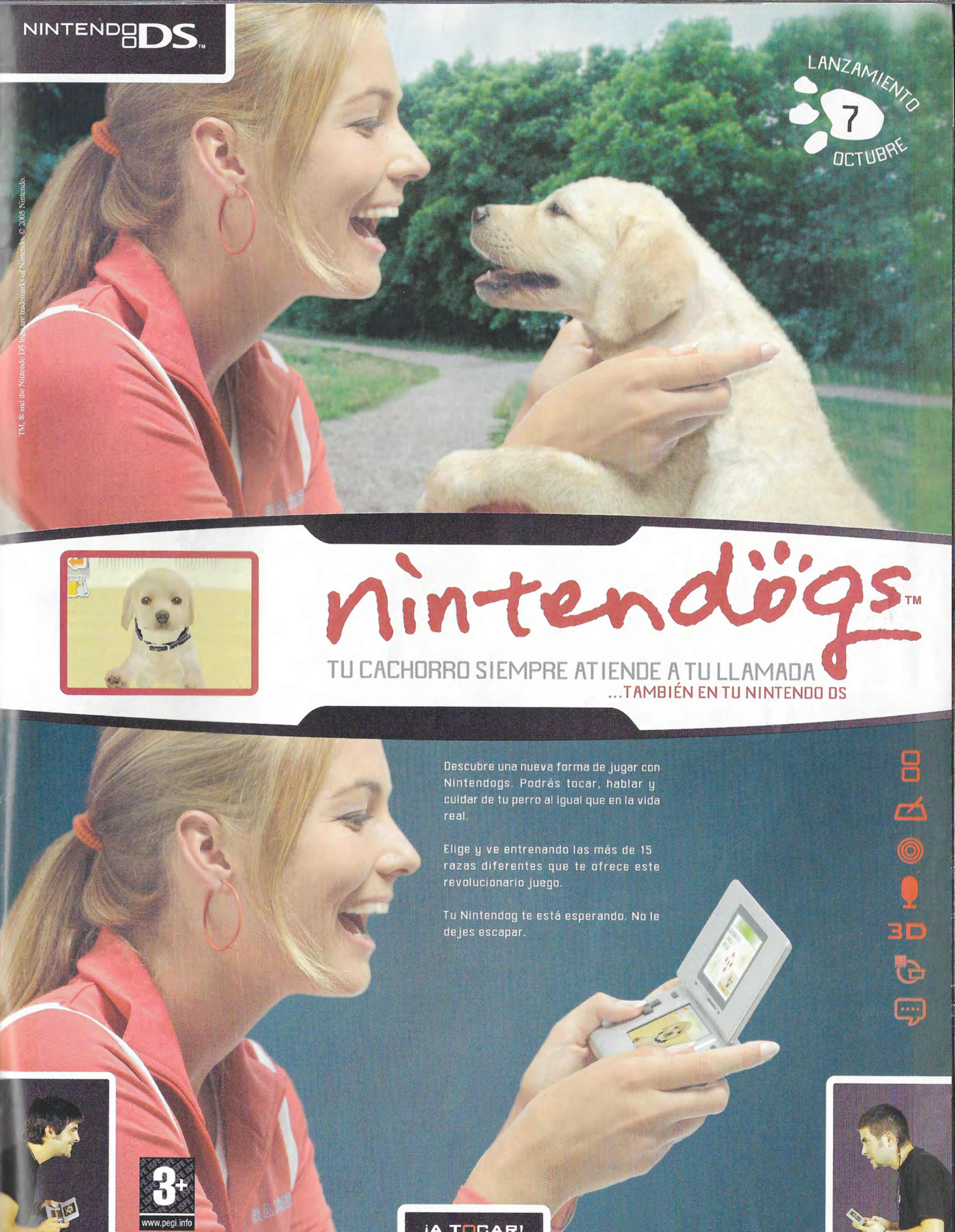
Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	3/6

Apoyo solar

Para que el «efecto fotocopia» no sean tan descarado, Capcom ha tenido la buena idea de hacer compatible el cartucho de «Megaman 5» con la última joyita solar de mister Hideo Kojima: «Boktai 2». Un crossover sencillito pero aparente que beneficia a ambos títulos. Por supuesto, los controles y hasta armamento de Lan y compañía siguen siendo los tradicionales, aunque quién sabe si el rayo de luz de Django beneficiará y deslumbrará a nuestros muchachetes.

Ficha Técnica

Compañía
Capcom
Género
Acción
Lanzamiento
Junio
Dirigido a ...
+ 3 años
Cibercontacto
www.capcom.com/



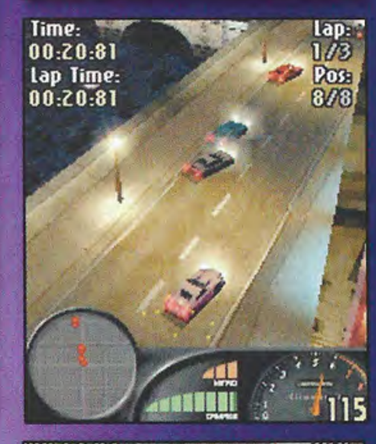
NINTENDO DS
LANZAMIENTO
7
OCTUBRE
TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo.
nintendögs™
TU CACHORRO SIEMPRE ATIENDE A TU LLAMADA
...TAMBIÉN EN TU NINTENDO DS
Descubre una nueva forma de jugar con Nintendogs. Podrás tocar, hablar y cuidar de tu perro al igual que en la vida real.
Elige y ve entrenando las más de 15 razas diferentes que te ofrece este revolucionario juego.
Tu Nintendog te está esperando. No le dejes escapar.
3D
3+
www.pegi.info
¡A TOCAR!

N-GAGE

GLIMMERATI

Ni Gumball ni autos locos ni bujías en escabeche. El auténtico espectáculo sobre ruedas viene con la gasolina fina y regatona del Club Glimmerati, una hight society de lo más exclusiva y pijilla que tiene en su garaje los bólidos más flamantes y en su barra los VIPS más diamantinos. Ante tanto ajetreo y novedad, Bugbear logra desviar la atención hacia la portátil de N-Gage con uno de sus juegos más originales, ácidos, trepidantes y "mal-lecheros". Con la cámara cenital estilo «Ignition» para no perder detalle desde el cielo y con un modo de juego eminentemente arcade (acelerar, frenar y turbo y va que chuta), «Glimeratti» garantiza varias horas de diversión. Y es que, aunque la dificultad tampoco sea para agarrotarse al volante (y eso que a partir de Los Alpes la cosa se pone cuesta arriba), los modos de juego no sean interminables y no tengamos licencias ni marcas reales de coches, para animar el cotarro a base de bien tenemos un estupendo modo historia que es la alegría de la huerta. La cosa consiste en ir escalando en la fama y el "cogollo social" casi en plan «7 Sins» (aunque con picardías las justas) siguiendo las evoluciones de un nuevo rico que mete el pie en la planta noble de Maxwell McCain, presidente del Club Glimmerati. Así, pasito a pasito y misión a misión competiremos con sospechosos habituales del jaez de algún rapero de moda, herederos griegos, aspirantes a actrices o demás angelitos. Y si les vencemos, desbloqueamos sus "tunetis" carrozas. Más adelante también hay misiones de acompañamiento faldero (shoping por Rodeo Drive) o de protección en plan guardaespaldas. Todo, aliñado con líneas de diálogo descacharrantes y buenos gráficos cartoon. En fin, un rato largo (no demasiado, lástima) de fardona diversión al volante. Dale gas.

Compañía
Nokia
Género
Conducción
Lanzamiento
Julio
Dirigido a ...
+ 12 años
Cibercontacto
www.glimmerati.com





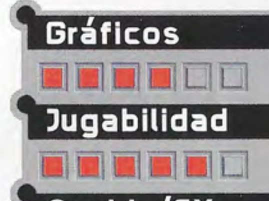
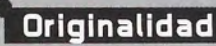


Alegrando la vista

▸ Mira que la DGT recomienda no apartar la vista del volante... pero es que con "distracciones" como las que nos aguardan en la cuneta y en los boxes de este juego, así no hay quien viva. Aparte de los buscavidas y macarras con gafas color violeta y medallones a lo «Mister T», tendremos señoritas tan selectas como Davina de Luxa, rubia oxigenada de escote de tigresa, o la morenaza Penélope, con esa corbata a lo «Annie Hall» tan morbosa. Menuda fauna. Y con música ochentera de fondo, yeah.

GLIMMERATI

Valoración

Gráficos

Jugabilidad
Sonido/FX

Originalidad




www.elcorteingles.es

Driving Pack a 239,95 €



El pack incluye:
Consola PS2 + F1 2005
Volante Speedster 3

Promoción exclusiva de El Corte Inglés



CONSIGUE LA DEMO DEL NUEVO BURNOUT REVENGE

AL COMPRAR Fifa Street PARA PlayStation 2

PlayStation 2
BURNOUT REVENGE
DEMO DISC
EA
3+
www.pegi.info

PlayStation 2
PAL
FIFA Street
3+
www.pegi.info
FIFA
EA SPORTS BIG

EA

Promoción exclusiva de El Corte Inglés

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Destroy All Humans (Xbox)

Pon la partida en pausa y pulsa y mantén el disparador izquierdo mientras introduces los códigos correspondientes al truco deseado:

Munición: Izquierda, Y, Botón Blanco, Derecha, Botón Negro, X
Medidor de alerta lleno: Derecha, X, Botón Blanco, Botón Negro, Derecha, Botón Blanco
Crypto antibalas: X, Y, Izquierda, Izquierda, Y, X
Pensador: Botón Negro, Botón Blanco, Y, Derecha, Botón Blanco, Y
Aumentar DNA (debe hacerse en la nave nodriza): Botón Negro, Botón Negro, Botón Blanco, Botón Blanco, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Botón Blanco, Botón Negro
Todos te odian: Botón Blanco, Derecha, Botón Blanco, Botón Negro, x, Derecha

Spider-Man 2 (NDS)

Para conseguir un medidor de especial que se recarga con rapidez, completa todos los capítulos del juego. Para conseguir un medidor de especial ilimitado, obtén una puntuación del 100%.

Para desbloquear todos los movimientos especiales, carga el juego mientras tienes introducido en la NDS el cartucho de Spiderman: Mysterio's Menace de GBA.

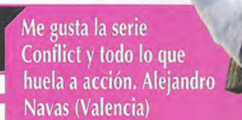
Full Spectrum Warrior (PS2)

Ve a la sección de códigos Cheats que hay en el contenido extra e introduce la contraseña correspondiente al código deseado:

Munición infinita: MERCENARIES
Modo cabezón: NICKWEST
Detectar a todos los enemigos: CANADIANVISION
Modo sigilo: BULGARIANNINJA
Cohetes y granadas ilimitados: ROCKETARENA
Desbloquear todas las bonificaciones: LASVEGAS
Desbloquear todos los episodios: APANPAPANSNALE9
Versión ejército EE. UU.: HA2P1PY9TUR5TLE
Modo auténtico: SWEDISHARMY



Club de fans



Me gusta la serie Conflict y todo lo que huela a acción. Alejandro Navas (Valencia)

El conflicto se extiende

Si te gusta la serie estás de enhorabuena, ya que ahora el conflicto se extiende con Conflict: Global Storm al siglo XXI. Como en las anteriores ediciones, en el juego priman la estrategia y la acción sin descanso, pero ahora se traslada a un contexto de contra-terrorismo a nivel planetario, donde tendremos que dirigir a nuestro habitual equipo de hombres todo terreno y combatir a un siniestro grupo de criminales que quieren imponer un nuevo orden mundial a base intimidación y extrema violencia. Las novedades del juego serán manifiestas, empezando por el aspecto de los personajes, totalmente renovado y lleno de detalles en los rostros (no en vano se alistará un nuevo miembro: una chica de armas tomar) y uniformes. Los desarrolladores han puesto gran empeño en la IA de los enemigos, capaces éstos de ponerse a cubierto, atacar y escapar de la misma forma que lo haría un jugador humano. Así que la tarea no va a ser nada sencilla. Claro que nuestros muchachos no son ni cojos ni mancos, pudiendo ahora saltar por encima de objetos y muros, trepar por ventanas o deslizarse por cables. Aunque el jugador no va a tener la función "auto apuntar", sí contará a cambio con un sistema de asistencia para apuntar. Y es seguro de su uso constante, pues la lucha será continua en lo s puntos conflictivos de la política actual en todo el mundo, desde Colombia y Ucrania hasta África del Norte. Además, nuestro periplo será realizado a través de diferentes niveles diseñados para presentar múltiples rutas, lo que salva la linealidad de otros títulos de la serie. En definitiva, un título bien armado para dar mucho juego.



Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galeria

El mágico mundo de «Kingdom Hearts» ha servido de inspiración a Regina Salas Oliver, 14 años, de Málaga, para hacernos este bonito collage con sus más carismáticos personajes. El premio: el videojuego «NFL Street 2».



Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).

NUESTROS CINCO FAVORITOS

1. **Formula One 05 (PS2)**
Abanderado por el campeonísimo Alonso, la licencia de Sony ha apretado las tuercas a sus monoplazas para subirse nuevamente a lo más alto del cajón.

2. **Another Code (DS)**
Echabamos de menos una aventura gráfica y en la doble pantalla de la DS la hemos hallado envuelta en un original argumento de misterio.

3. **Juiced (Xbox)**
Llevaba mucho tiempo en el taller preparando su puesta a punto y ha salido "desbocado" con una explosiva mezcla de velocidad y tuning.

4. **God of War (PS2)**
La aventura de Kratos nos ha hecho flipar en colores a base de exploración, puzzles y mucha, mucha acción en una Grecia clásica y mitológica verdaderamente apasionante.

5. **GTA San Andreas (Xbox)**
Difícilmente podíamos sorprendernos más tras lo visto en PS2, pero su aterrizaje en la verde de Microsoft incluyendo nuevas opciones es un más a más que se agradece y convece plenamente. ¡Grandioso!

...te lo dice Galibo ...

El héroe legendario

Probablemente, a estas alturas a nadie le quepa duda de que God of War es uno de los mejores juegos de acción para PS2. La cosa tiene más mérito si consideramos la dura competencia que hay en este género: tanto Devil May Cry como Prince of Persia son juegazos como la copa de un pino, pero las andanzas de Kratos están a la altura de los mejores. Y es que el tal Kratos es todo un personaje. Al principio parece que es un mamón con pintas que se ventila a todo lo que se le pone por delante, pero luego, a medida que juegas y te adentras en la historia, descubres que su alma está torturada por sus pecados del pasado, y te termina cayendo bien. Cuando un personaje trasciende la mera jugabilidad para crear ese tipo de empatía con el jugador, sabes que se trata de algo especial. O al menos, que el guionista se ha currado una historia buena de verdad, que es algo bien raro en los juegos de acción. Yo, por mi parte, espero que pronto podamos disfrutar de nuevas aventuras de este héroe brutal y despiadado. ¡Las cuchillas del caos no pueden estar paradas mucho tiempo!

Retrato Robot

...Sly Racoon

1

EDAD: Aunque, más que mapache, sea viejo zorro, la agilidad que despliega le presupone huesos jóvenes. Cualquiera le pide el DNI. Adiós cartera.
LOOK: Entre Rufufú y mascota de «Comando G», con esa gorrilla canalla tan chulapona y esos guantes no precisamente blancos. Menos mal que el chico es escurridizo, porque daño a la vista hace un rato.

2

CURRICULO: O historial delictivo, mejor dicho. Empezó en solitario distrayendo en los bajos fondos de las malas calles pero pronto se asoció a dos afanadores de cuidado: Bentley y Murray, muy finos con esas pintas de tortuga ninja prejubilada e hipo modosito que se gastan. Pero tampoco le va mal al trío.

3

ARMAS: Sobre todo, sus manos de pianista, sus disfraces camaleónicos y su gancho endiablado, capaz de llegar a cualquier rincón joyero o bolsillo bien abultado.
HOBBIES: No le queda mucho tiempo libre al chico, pero se entretiene oyendo el disco de El Dioni y viendo filmes de Winona Ryder. A veces se deja caer por las reuniones de Cleptómanos Anónimos.

4

PLANES: Acaban de ser revelados para la tercera parte de sus correrías: nada menos que reventar la mansión de la familia Cooper a base de butrón y gafas 3D, como en las pelis de Robert Rodriguez. Un lince de bicho.

Foro abierto

¿Será tan bueno «Resident Evil 4» en PS2 como lo ha sido en la versión de Game Cube? Natalia Díez (Logroño)

El esmero desarrollado en el acabado gráfico parece indicar que finalmente la conversión será perfecta. Pero es que además vamos a disponer de una serie de novedades que nos hará disfrutar aún más si cabe de este juegazo. A la sazón, armas inéditas (como un potente fusil láser), doble formato de pantalla, incremento del vestuario para Leon y Ashley, nuevos sitios donde esconderse o un espectacular modo ,Separate Ways, de cinco fases con total protagonismo del agente secreto, Ada Wong.

¿Es cierto que «Mortal Kombat» dirige sus pasos futuros exclusivamente hacia la aventura pura y dura? Juancho Vives (Madrid)

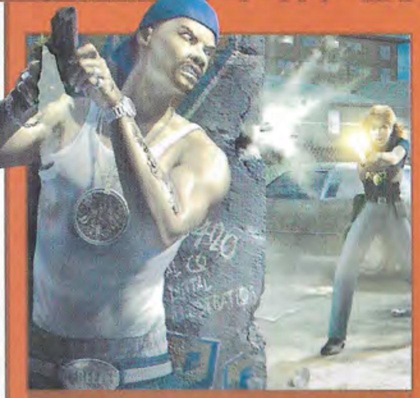
No nos consta. Nos sorprendería mucho que una saga de lucha con tanta solera como la que mencionas se fuera por otros derroteros distintos a los de la lucha. Lo que Midway sí ha hecho en su último título, Mortal Kombat Shaolin Monks, es combinar el beat´em-up con la aventura y las plataformas, tipo God of War. Y los resultados han sido estupendos. En el próximo número de Megaconsolas lo comentamos en un cumplido análisis. ¡No te lo pierdas!

Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com

Los amos de la calle

Tras el éxito de juegos como «GTA», el campo de batalla videojueguil se ha ampliado con un nuevo escenario muy familiar, pero que en realidad puede ser el más emocionante de todos: las calles de la ciudad.



El tema de las "guerras de bandas" que se pelean entre sí para ganar reputación y reconocimiento será explotado a fondo en «Crime Life», un nuevo título en seguir los pasos de «GTA: San Andreas», solo que sin robo de coches de por medio.

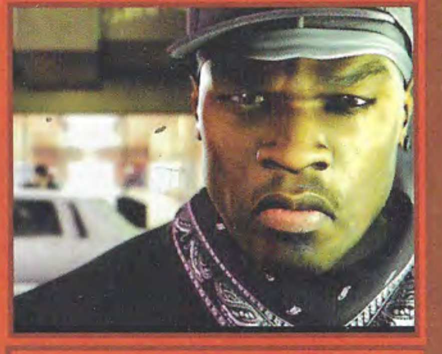
La tendencia a tomar la calle como escenario de videojuegos podría remontarse al primer «GTA», que era en 2D. Los casos más extremos probablemente sean los de franquicias como «Getaway» y «Driver», donde el jugador recorre ciudades prácticamente reales, con sus peatones, coches y monumentos característicos. Tampoco podemos olvidar el precedente de «Shenmue» o «Earthbound» (éste último de SuperNintendo), que sacaron al género de la aventura y el rol de sus habituales ambientes de fantasía para trasladarlo a entornos urbanos modernos.

Crimen desatado

En todo caso, el auténtico boom de los juegos callejeros se ha debido a GTA 3», cuya representación gráfica en 3D de un entorno de recorrido libre ha marcado a toda una generación. PSP pronto tendrá su propia versión de este clásico, llamada «GTA: Liberty City Stories», y las consolas domésticas preparan la adaptación de «The Warriors», una película que probablemente haya inspirado, junto a «El precio del poder», al «GTA» original. Este tipo de juegos están marcados por la polémica, ya que exploran la calle desde su vertiente criminal. Próximos títulos como «Crime Life: Gang Wars», «25 to Life» o «50 Cent: Bulletproof» ahondarán a fondo en este concepto de "crimen virtual callejero".

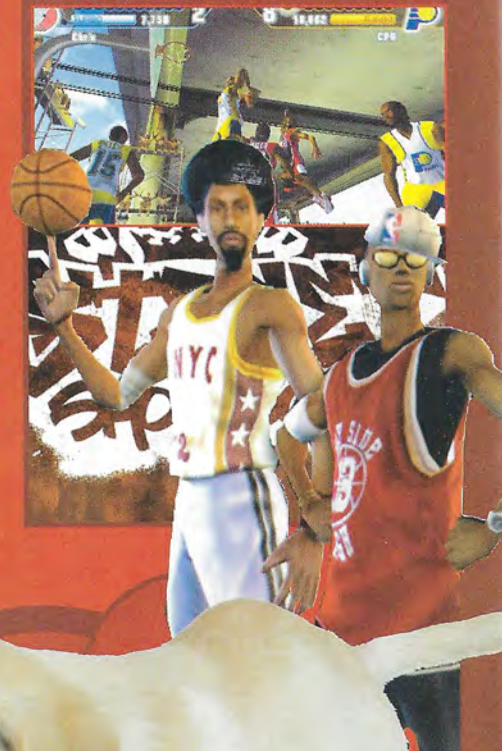
La calle de enfrente

Sin embargo, los juegos que se desarrollan en la calle no siempre tienen que desembocar en temáticas criminales. El próximo título de Tony Hawk («American Skateland») tendrá lugar en un Los Ángeles de libre recorrido, pero en vez de cometer crímenes como en otros juegos al uso, tendrás que ayudar a la gente con tu tabla de skateboard. PSP también gozará de la acción en monopatín gracias a «Tony Hawk´s Underground Remix», si bien se trata de un título decididamente más gamberro. En esta línea, «Mark Ecko´s Getting Up» seguirá los pasos jugones de Tony Hawk, solo que cambiando el mundillo del skateboard por el de los grafiteros. En el apartado velocípedo, los juegos de carreras callejeras no paran de ganar popularidad, y títulos como «Need For Speed Underground Rivals» o «Midnight Club 3: DUB EDITION» están en pleno auge, ahora acelerando también en PSP. Incluso N-Gage se ha apuntado a esta moda con «Glimmerati». Luego tenemos experimentos como «NBA Street Showdown», que llevan al deporte profesional a las calles para ofrecer interesantes variantes de juego. Viendo como están las cosas, parece que a la calle y a su peculiar fauna aún le queda mucho por explorar. Y si no, que se lo digan a los «Sims 2», que toman la calle, y a los perros de «Nintendogs», que se dan unos garbeos por el barrio que da gusto. Por no mencionar a los superhéroes que las patrullan incansables en videojuegos de lo más variados. ¡La ciudad nunca había sido tan divertida!



El rapero 50 Cent, al que han disparado nueve veces en la vida real, es tan popular en su país de origen que incluso tendrá su propio videojuego. La acción se desarrollará en las calles de Nueva York contra las bandas callejeras.

Normalmente los juegos de deporte tienden a ser muy realistas y técnicos, pero en sus variantes callejeras, como en «NBA Street Showdown», se deja un cierto margen para la fantasía y las jugadas acrobáticas demenciales. Es un enfoque más arcade y dinámico.





La película "A todo gas" supuso la inspiración para un nuevo género de juegos de velocidad: las carreras callejeras ilegales. «Midnight Club» y «Need for Speed Underground» mantienen una enconada rivalidad en este sentido, pero el primero lleva ventaja con la incorporación de motos a su garaje.

La fascinación por imitar la realidad tiene a su mejor representante en «Los Sims», cuya segunda parte llegará pronto a las consolas tras el éxito de «Los Urbz».

Aunque la mayor parte de «Nintendogs» transcurre en interiores, hay un segmento del juego en el que tienes que sacar a los perritos a dar paseos por la calle, momento que aprovechas para visitar locales especiales.

POLIFÓNICAS

Envía PO23 (espacio) y el código al 7372 Ej: PO23 83780

videojuegos

83739	Metal Gear Solid
83779	Final Fantasy 3
83778	Final Fantasy 2
83777	Final Fantasy 2
83739	Final Fantasy
83775	Final Fantasy 3
83774	Final Fantasy 2
83773	Final Fantasy 2
83772	Final Fantasy 2
83771	Final Fantasy 2
83770	Final Fantasy 2
83769	Final Fantasy 1
83768	Final Fantasy 2
83767	Final Fantasy 4
83766	Final Fantasy 3
83765	Ghouls and goblins
83764	Headhunter
83763	Monty on the run
83762	Pac Man
83761	Pac Land
83760	Space Harrier
83713	Sim City
83758	Puzzle Bobble
83757	Sonic The Hedgehog
83719	Super Mario World
83714	Street Fighter
83754	Kingdom Hearts
83753	Tetris
83752	Tetris
83750	Super Mario Brothers
83749	Final Fantasy 2
83748	Final Fight
83747	Dr Mario
83746	Dr Mario
83745	Final Fantasy 6
83744	Bubble Bobble
83743	Doom
83742	Donkey Kong Country 2
83741	Donkey Kong Country
83740	Die Hard Trilogy
83739	Final Fantasy
83738	Metal Gear Solid
83737	Dragon Ball Z
83736	Doom
83735	Dark Stalkers 3
83734	Golden eye
83708	Resident Evil

cine-televisión

880143	La Pantera rosa
80851	Escape from NY
80654	Las chicas de oro
81284	Last Super
81147	Legends of the Fall
80475	License to Kill
81359	Little People
80350	Live and Let Die
80688	Living Daylights
80391	Lone Ranger
80083	Looney Tunes
80152	Los Picapiedra
80209	Los pitufos
81230	Macavity
80336	MacGyver
81186	Mad about you
80858	Maria
80385	Married with Children
80407	Mash
81171	Master of the House
81324	Match Maker
81201	Matchmaker
81091	Medley
81196	Melrose Place
82793	Memorias De Africa
82794	Memories
80230	Miami Vice
80972	Midnight Cowboy
81097	Millenium
80017	Mision Imposible
80265	Monty Python
80785	Moonlighting
80125	Mortal Kombat
80558	Mrs Robinson
80701	Murder she Wrote
80822	Music of the Night
81189	My first
80483	My Girl
82876	My Heart Will Go On (Titanic)
80590	Naked Gun
80600	Natural Born Killers
80460	Neighbours
80572	New Adventures of Superman
80606	Nightmare before Christmas
80570	Nobdoy does it better
81370	Old Deuteronomy
81006	On My Own
81184	One More Day

Comprueba que tu movil tiene wap y es compatible llamando al 806416947

IMÁGENES

ESTÁTICAS

				41411	41493	37193
41490	36155	37545	36380	41109	37548	
36690	36464	36691	36053	35536	37132	41333
40012	40009	36170	36488	41492	37131	35530
41335	37128	36491	35540	35538	40958	40074
36495	37171	37030	37035	37038	35537	37039
36897	36894	35535	35534	35423	35424	35495
36033	36330	35438	36923	37032	36285	36912
36158	36459	35985	36225	36974	36382	36347
36459	36457	35438	36458	35525	36231	36208
36457	36454	36455	36449	36340	35533	36149

ENTRA EN LOS NUEVOS CHATS DE WWW.TU-LOGO.COM

Envía un sms al 7372 con la clave color46 y el código de la imagen. Ej. sms: color46 anim121

ANIMADAS

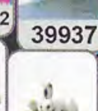
37292	37290	37289	ANIM121	ANIM185	ANIM204	anim116
anim126	anim198	anim197	37294	anim195	anim193	DANCE
42026	42093	39039	43129	anim196	anim180	anim194
42092	37433	37399	42025	37402	42091	40977
37242	40976	37272	anim186	anim115	40062	41999
41807	anim201	37245	ANIM187	ANIM113	37272	39935
37523	ANIM202	39934	anim203	37291	37271	41806
37253	37382	40333	39931	41803	41771	39933
ANIM127	anim117	37651	37384	45426	45425	42093
37615	37666	37664	37383	anim184	39037	anim185
ANIM149	41384	39932	37616	anim142	ANIM192	39937









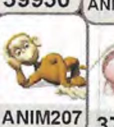


37558	37500	ANIM114	ANIM151
ANIM150	37502	ANIMA110	ANIM208
ANIM132	41772	39930	ANIMA104
42090	ANIM129	ANIM207	37299











TEMAS

Envía un sms al 7372 con la clave TEMA15 y el código del tema Ej. sms: tema15 PECES

peces

cocteles

bebes

MAS

- MANGA
- MIRADAS
- ESCOTES
- MANGASEXT
- DRAGONES
- CHICOSEXY
- TETAS
- CARIBE

Las ilustraciones de Carlos Díez

elektra

MAS... erickae marylin nportman charlize caterine victoria

nicole

monica